v06.131.2006

PC \ Xbox 360 \ PlayStation 3 \ Nintendo Wii \ PSP

game.exe

\ еженедельник \



E3 2006: ВОЗМОЖНОСТЬ ОСТРОВА

Часть первая, в которой девелоперы идут ва-банк

3 июня 2006 года

ISSN 1819-2734

9 771819 273008 06006

ИД «Компьютерра»

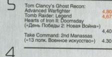
\READme\ Assassin's Creed, BioShock, Crysis, John Woo Presents: Stranglehold, Supreme Commander, Enemy Territory: Quake Wars \LOADgame\ TCGR: Advanced Warfighter, Tomb Raider: Legend, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Take Command: 2nd Manassas


NEXT sex
NEXT PEOPLE
на 105.2 FM
РАДИО
NEXT
105.2 FM

.MAINMENU

/ faq
/ imprint
/ gorby-bar

/ gorby-bar



5

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 4,80
Tomb Raider: Legend 4,67
Hearts of Iron II: Doomsday («День Победы 2: Новая Война») 4,40
Take Command: 2nd Manassas («13 полк. Военное искусство») 4,30

4

Blazing Angels: Squadrons of WWII 3,6

3

2

1

Golden Age of Racing 0,9

/ faq

FAQ v006.131.2006

Q **...?!**

A Спокойствие, только спокойствие! Ваш уличный дилер не кривит душой: с 3 июня 2006 года журнал Game.EXE выходит в еженедельном формате. Каждую субботу. Чем это чревато для дорогого читателя? Хотя бы усугублением привычки читать.

Q **В моем экземпляре журнала не хватает страниц. Он слишком тонкий! Обменяйте, пожалуйста.**

A Так и задумано. 64 полосы в неделю — не так уж и мало, особенно для любимой индустрии КИ-развлечений. В сто тридцать первом от рождения номере Game.EXE (кто будет отрекаться от ТАКОГО прошлого?) десять страниц новостей и аналитики, тема номера (E3 2006!) еще на дюжину полос, пара авторских колонок, интервью, эссе, обзоры железного отдела и шесть блистательных рецензий от критиков, чье мастерство оттачивалось годами. Этого недостаточно? Приходите через неделю. И еще через неделю. Каждую неделю. Что там предлагают в нашей глянцевой рекламе? «Растяните удовольствие на весь месяц». Руководство к действию во плоти.

Q **Но, прости господи, зачем?!**

A Чтобы чаще видеться с вами? Мы почувствовали, что не успеваем. Прежде всего, идти в ногу с вами, уважаемый читатель. Интернет и телевидение заколачивают гвозди в крышку гроба печатной прессы — особенно, если речь идет о ежемесячниках. Еженедельный график может оказаться спасительным: еще не газета на тонкой папиросной бумаге, уже не медленный неповоротливый дредноут, чьи материалы запаздывают к столу на три-четыре недели. То есть золотая середина. Будем ее держаться. ■

/ imprint

game.exe
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#006 (131)
3 ИЮНЯ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261, (7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Гл. редактор
versh@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
Заместитель гл. редактора
oleg@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Выпускающий редактор
alex@computerra.ru

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Выпускающий редактор
ntazbash@computerra.ru

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
Редактор hardware-отдела
laptev@computerra.ru

ФРАГ СИБИРСКИЙ
Редактор отдела новостей (консоли)
frag@computerra.ru

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Редактор отдела новостей (ПК)
klaas@computerra.ru

МАША АРИМАНОВА
Кудесница пера
masha@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
Кудесник пера
ashot@computerra.ru

АНДРЕЙ ОМ
Кудесник пера
ohm@computerra.ru

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
Кудесник пера
venya@computerra.ru

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

НАДЕЖДА НЕВЕРОВА
Литературное редактирование и корректура
nneverova@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru

РОМАН МОРОЗОВ
Тоже реклама
rmorozov@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
(ООО «ТК КомбиПресса»)
kmakurin@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.
Перепечатка опубликованных в журнале материалов или их фрагментов невозможна без письменного разрешения редакции. При этом ссылка на журнал обязательна.
Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

Подписано в печать 30 мая 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать семь тысяч экземпляров
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi



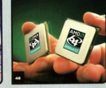


6 .NEWGAME

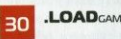
pc
6 Корпо-лайф
6 Тачки, сиськи, два ствола
7 Билл, антигерой галактики
8 Стать всем
9 С миру по нитке

console
10 Уиии!
10 Для вашего кармана
11 Гоменасай июня
11 Гимн индивидуализму
12 Призрак кун-фу
12 Нормы GTA
13 Центры активности
13 Лимит фантазий











48 .SYSTEM

help
ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ
48 AM per meter

general
52 Горячий шоколад
52 GALAXY поднимает знамя
52 Комбо LG
53 Разгон в законе
53 Платиновые бриллианты
53 iRU — кто сказал «ноутбук»?

core
54 Цена престижа *ViewSonic VX922*
55 Холодный hi-end *Gainward Bliss 7900GT*
56 На несколько условных больше *ASUS EAX1900XTX (Radeon X1900 XTX)*
57 Десять тысяч над Землей *WD1500AD Raptor-X*

14 .README

14 E3 2006:
Возможность острова
assassin's creed
16 Антитамплиер
john woo presents: stranglehold
17 Gunz Yo
age of conan: hyborian adventures
18 Delenda Est
lost planet: extreme condition
19 Город Субзеро
dark messiah of might & magic
20 Костры желаний
crysis
21 LÉD
enemy territory: quake wars
22 На чужом огороде
supreme commander
23 Церетелли на векка
bioshock
25 Eating fish

30 .LOADGAME

tom clancy's ghost recon: advanced warfighter
30 Считая мексиканцев
tomb raider: legend
34 Меж двух «береттт»
blazing angels: squadrons of wwII
38 Гулливер разбушевался
take command: 2nd manassas («13 полк. Военное искусство»)
42 Под звуки Dixie`s Land
hearts of iron II: doomsday («день победы 2: новая война»)
46 Керенский-comeback
golden age of racing
47 Очень хочется кушать

26 .MULTIPLAYER

«инстинкт выживания: эра динозавров»
Мезозой-инкорпорейтед

58 .SINGLEPLAYER

особое мнение
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ
Условно досрочное освобождение

62 .EXIT

музыкальная история
АШОТ.АХВЕРДЯН
Кода



.NEWGAME

/ pc
/ console

1


Дэниэл Крэйг (Daniel Craig), возможно, лучше чем Лейзенби-Бонд (или Делтон-Бонд), но... впрочем, Activision виднее.

1. КОРПО-ЛАЙФ

Даже простые (не имперские, которых одна) корпорации не так просты — кроме размножения делением, поглощения друг друга и увеличения в размерах они обуреваемы сложными желаниями. Жаждой качественного роста, например. Это когда Лара Крофт попадает в Книгу рекордов Гиннесса как «самая популярная героиня видеоигр среди персонажей-людей» аккурат к релизу Tomb Raider: Legend (7 апреля). Какая самая быстрая птица на Британских островах, сэр? Белозадая ласточка...

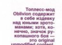
Индустриальная притча во языцех EA (www.ea.com) еще в марте задумалась о поддержке творческих разработчиков. Мы было подумали, что самая крупная рыба решила не гадить далее как попало, чтобы не разрушать почти свою собственную (ах да, есть еще Microsoft...) окружающую среду. Как выяснилось позже, все это следствие новой политики компании — отказа от покупных (дорогих) intellectual properties и переориентации на создание своих (дешевых). Зато в Electronic Arts проходит сортировка сотрудников по творческим ячейкам из шести-восьми человек: такое впечатление, что референты Ларри Пробста законспектировали выступление Андрея Кузьмина на давешней КРИ.

В порядке частичной гуманизации EA перестала судиться с трудившимися в неурочное время работниками, выплатив им компенсацию. Помните прошлогодний крик души: жена программиста (дивное название для фильма ужасов, сиквел «Жены космонавта»), не видевшая благоверного дома уже очень давно? Сумма отступных — 14,9 миллиона зеленых, из которых часть пойдет адвокатам истцов, часть — на стипендии женщинам из национальных меньшинств, недостаточно представленных в университетах на специальности «геймдизайн». Неполиткорректно, но... филиппинки и китаянки — идеальный персонал для sweatshop'ов. Дальний EA-прицел?

Пример заразителен, право — прецедентное, и в начале мая нещадно эксплуатируемые пролетарии умственного труда потащили в суд Activision (www.activision.com). Мы с интересом ожидаем новых выступлений трудящихся всего мира под лозунгом: «We'll sue your balls out!»

Чтобы слова об ориентации на собственные силы не расходились с делом, EA в экстренном порядке сбросила одну из IP: права на создание игр о проделках Джеймса Бонда. Не успел этот кусок мяса подняться в воздух, как его на лету схватила Activision и не собирается выпускать до 2014 г. Рационально ли? Activision-боссы, скорее всего, тоже видели типа, ангажированного на роль 007. Наверное, рассчитывают сделать что-нибудь про дедушку Шона.

А еще Activision прикупила себе франчайз Guitar Hero. С расчетом на будущее, чтобы занять в нем, светлом, господствующее положение на рынке музыкальных игр.


Топлесс-мод Oblivion содержит в себе издевку над юными эротоманами; хотя, конечно, значок рукопашного боя — это original unmodified content.

2,3. ТАЧКИ, СИСЬКИ, ДВА СТВОЛА

Прошлогодняя шумиха с пересмотром ESRB-рейтинга GTA: San Andreas продолжает давать всходы. Впрочем, Тайрон Мак-Миллан, в августе прошлого года пытавшийся оторваться от полицейской погони на минивэне с чужими детьми («Черт! А в GTA у меня получалось!»), уже собрал урожай: 13 апреля его приговорили к семи годам тюрьмы.

Мировые СМИ открыто сожалеют, что GTA не была упомянута Джозефом Лангендерфером из Флориды; 25 апреля его арестовали за покушение на убийство собственного сына. Тим слишком много играл в некие ПК-игры, папа пригрозил застрелить компьютер и якобы случайно выпалил в стену, промахнувшись на целый метр. Хорошо, что папа не игрок.













Если этот человек когда-либо угрожал вам, вымогал у вас деньги, отрубил вам один или более пальцев, позвоните в LAPD.

ESRB, как и журналисты, быстро вырабатывает условные рефлексы — рейтинг TES IV: Oblivion был пересмотрен по GTA-алгоритму. Любительский мод, открывающий якобы изначально присутствовавшее в коде игры непотребство, заявление ERSB «Невиноватая я!», аналогичное заявление издателя, перемаркировка. Маленькие отличия: непотребство — всего-то обнаженная (даже не подпрыгивающая, аки в SiN: Episodes) грудь главной героини, рейтинг изменен (3 мая) с Teen на Mature (ESRB сказала: «А там у вас еще КРОВИЩА!», Bethesda ответила через плечо: «Мы очень гордимся собой, а М-стикеры на коробки с игрой пусть наклеивают продавцы в магазинах»). Из политических деятелей рефлекторно тявкнул только Лиланд И (Leland Yee), калифорнийский законодатель («Опять негодная Take2!»). Он не знал, что образцы игры в ESRB-лабораторию Bethesda носила самолично.

И, как и в прошлом году, — опять законы отдельных штатов, ограничивающие продажу неправильных игр недорослям. На этот раз — в Луизиане. Закон уже принят, причем степень неправильности проданной ребенку игры будет определять в каждом конкретном случае судья. Возможно, Верховный суд штата отменит закон из соображений лености.

Подбивая криминальную тему: незабвенный Стефан Эрикссон (Stefan Eriksson), экс-шеф Gizmondo и каморы из г. Уппсала, 8 апреля был взят под стражу. Налетевшая на столб в Малибу нетрезвая Ferrari Enzo, оказывается, принадлежала некоему шотландскому кредитному учреждению, как и Mercedes SLR McLaren жены Эрикссона. Мало того, у семьи обнаружился еще один не свой Ferrari Enzo (весь автопарк тянет почти на четыре миллиона), и capo di familia теперь светят 14 лет несвободы по обвинению в grand theft автомобилей и разным мелочам вроде незаконного хранения оружия. Вы будете смеяться, но 26 апреля LAPD был задержан экс-исполнительный Gizmondo-директор Карл Фреер (Carl Freer): он пытался купить оружие, представившись сотрудником полиции и показывая значок сотрудника службы безопасности небольшой транспортной фирмы. При обыске в поместье Фреера, что в Бель-Эр, и на его яхте нашли 12 ружей и 4 пистолета. И наконец, 15 мая при обыске в офисе той самой фирмы под названием San Gabriel Valley Transit Authority обнаружилось несколько комплектов полицейской униформы, а в гараже стояла почти точная копия полицейского cruiser'а. Жизнь подражает искусству?



Games Explorer будет добавлен в Vista, потому что Windows — игровая платформа.

4,5. БИЛЛ, АНТИГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ

Все могущественные империи нелепы и неуклюжи. Они расширяются со скрипом — из-за того, что госпоже левой ноге пишут письма, а правая рука в это время интригует против Минчи и Гарри (см. эпизод South Park про Опру и Полотенчика). В болотах тонут легионы, но границы медленно расширяются.

6 апреля 2006 г. н.э. Microsoft Games присоединила к себе Lionhead Studios (www.lionhead.com) за неустановленное количество золотых сестерциев. Сэр Питер Молинье был вновь назначен губернатором и пообещал немедленно начать работу сразу над несколькими инновационными и революционными проектами для ПК и Xbox 360. Верхняя губа британского человека заиндевела настолько, что даже на E3 он не проговорился о предполагаемых сроках выхода Fable 2.

4 мая было официально объявлено об аннексии Massive Incorporated (www.massiveincorporated.com), ведущего игрока на рынке внутриигровой рекламы — опять-таки с помощью маленькой лошадки, нагруженной неисчислимым количеством золота. Microsoft досталась вся клиентская база, включая THQ, Take2, Vivendi, Ubisoft, NCSoft, Sony Online, Konami, JoWood, Acclaim, ATARI, Eidos.





Алан Уэйк больше не одиночка — теперь он работает на Microsoft.

Никто из ошарашенных этим новаторским фланговым маневром издателей даже не пикнул, когда их проекты, представленные на E3, обильно поминались на пресс-конференции Microsoft 9 мая в качестве, во-первых, так называемых Games for Windows, а во-вторых, бутонов, могущих полностью раскрыться только в теплице Windows Vista.

Это как раз случай имперского отдавливания собственных топочущих ног. Microsoft не прочь распространить на Vista консольную практику — одновременный дебют платформы и нескольких всеми ожидаемых игр. Правда, к безусловной Vista-эксклюзивности (да, будет еще Xbox360-версия) Microsoft пока удалось склонить только Remedy (www.remedy.fi), пожаловавшей под крыло гиганта со своим Alan Wake (так как издатель наконец найден, финны свой проект на E3 в этот раз не представили, незачем). Дата выхода новой операционной системы уплыла в первый квартал следующего года и может дрейфовать дальше; поэтому даже собственный Microsoft Flight Simulator X, который с нами уже в этом декабре, будет совместим и с Windows XP.

Еще 6 мая стало ясно, что неудачи с launch titles для Vista — настоящий Тевтобургский лес: некий «конфликт из-за различий во взглядах на разработку игры» заставил Sigil Games Online (www.sigil.com), работающую над Vanguard: Saga of Heroes, переметнуться от Microsoft к другому издателю — Sony Online (для большинства сотрудников это путешествие стало возвращением). Пожелавшие остаться неизвестными Sigil-люди впоследствии раззвонили в Сети именно о грубых домогательствах и принуждении к незащищенному Vista-эксклюзиву.

Застрявшая империя, впрочем, развивает наступление на других направлениях: на E3 пишущей и блогующей публике показали Live Anywhere, с помощью которой Microsoft собирается изжить антагонизм между ПК и приставками. Ну, между ПК с Windows Vista и Xbox360: пользователи этих аппаратов смогут играть в MMO-шутер Shadowrun вместе. Сеттинг игры располагает к преодолению всех границ: между фэнтези и киберпанком, в частности. К Live Anywhere будут иметь возможность ограниченно приобщиться даже владельцы КПК с правильной ОС.

В конце Microsoft-шоу на E3 впервые почтил посещением лично Билл Г. Мировая общественность озадачена: не в его ли честь был ужесточен дресс-код невинных booth babes? А еще прогрессивное человечество напугано вновь оживленной инициативой под названием Games For Windows. Теперь это не только бренд для ПК-игр собственного производства, а скорее клеймо (англ. brand) для игровых продуктов первого класса. То есть, для причисленных к нему специалистами Microsoft. Промо-кампания — грядет.

Наконец, когда американская ассоциация продавцов видеоигр IEMA (www.iema.org) предложила принять крупные маркировки «Это — для ПК!» на коробках Madden NFL 07 за индустриальный стандарт, самые перепуганные увидели в этом руку Microsoft. Последняя заявила, что не причастна, но и не против.

И вы знаете что? StarForce (www.star-force.com) обзавелась значком «Сработано для Windows XP». Тенденция же.

6. СТАТЬ ВСЕМ Blizzard (www.blizzard.com), которая окончательно переориентировалась на монокультуру — WoW-хлопок, добываемый шестью миллионами онлайновых ниггеров мира, — усиленно вылезает из КИ-клетки, перекусывая стальные прутья. 9 мая в предверии аннуального E3-события в г. Lloth-Angeles Пол Сэмс (Paul Sams), Blizzard-COO (сиречь исполнительный директор), обьявил о

7


Для глубокого погружения в Азерот, Кхаз Модан, Калимдор и Лордаэрон Warcraft-кино обязано будет во всем соответствовать игровому оригиналу. А это значит, что эльфийские уши придется дорисовывать — такие штуковины актерским головам не сносить.

заключении долгосрочного творческого союза с Legendary Pictures (Batman Begins), подразделением Warner Bros. Друид Фрэнки едет в Голливуд! (Что он, оказывается, мечтал сделать в течение пяти последних лет.)

Озвучены были только намерения («To make a great movie, not a video game movie»), но не сюжет, главгерои и время действия. WarCraft-вселенная, и все тут. Бюджет? Блокбастерный. Сценарист? Он будет работать под жестким контролем. Режиссер? Хотелось бы Питера Джексона или кого-то калибром не меньше, У(в)еболла просят не волноваться. Как Blizzard видит фильм? Как амальгаму трилогии The Lord of the Rings и Braveheart. И толстый-толстый слой мифологии, и полное погружение в игровой-киношный мир, и персонажи, которых все будут любить-ненавидеть.

Удержаться трудно, и мы рекомендуем: роль Трала поручить измазанному краской (в этот раз зеленой) Мэлу Гибсону, а первый фильм назвать Warcraft: The Passion Of Orc. Открывающая секвенция: два войска выстроились друг напротив друга, Мэл-Трал толкает нудную речь («Они могут отнять наши свинофермы, но они не отнимут нашу свободу!») Здесь раздается дикий вопль: «Leeeeroy Jeeeenkinsss!!!», и...

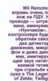
Потому что WoW неприлично каменеет гранитом — вице-президент Blizzard по гейм-дизайну Роб Пардо (Rob Pardo) в апреле попал в ежегодный списочек журнала TIME «100 человеков, морфующих наш мир». Наряду с Анжелиной, Бенедиктом, Боно, Опрой, Хиллари, Энгом Ли, Элом Гором (шутка?) и самим Говардом Стерном. «WoW так аддиктивен, что игроки называют его Warcrack», — авторитетно объясняет читателям влиятельное издание. Myron, baby, Myron!


Overlord. Разорять деревню хоббитов, то есть низушков — это не пародия. Это вообще-то канон для злых волшебников.

7. С МИРУ ПО НИТКЕ Начало мая, содержащее в себе E3 — это период раскрытия планов, козырей и подробностей. 10 мая мы с большой радостью узнали, что Эл Лоуи, лицо, ответственное за серию Leisure Suit Larry, снова в деле. Новая компания Эла, iBase Entertainment (www.ibaseentertainment.com), работает над Sam Suede: Undercover Exposure, в которую мистер Лоуи обещает впрыснуть своего особого (вдобавок осовремененного) юмора. Квест ли? Не совсем. Наряду с загадками в игре, которая должна выйти в следующем году, будут «элементы стелс-экшена». Странно, хотя убийство (на курортном острове Ecstasy — современное название!) в качестве затравки сюжета — это более-менее привычно для квестеров.

Юмор, только черный — сердцевина приключенческого экшена Overlord, работаемого Triumph Studios (www.triumphstudios.com) для Codemasters (www.codemasters.co.uk). Быть злым обязательно, игрок будет волен выбирать лишь между различными вариациями негодяйства. Герой, воплощение местного Темного Властелина, будет повелевать многофункциональными приспешниками-миньонами, и все-все в игре будет пародировать традиционные фэнтезийные миры и сюжеты. Летом 2007-го ПК-пользователи и владельцы Xbox узнают, насколько борода Overlord клочнее бороды Bard's Tale.

Relic (www.relic.com) наконец-то раскрыла секрет Полишинеля. Второй аддон к WH40K: Dawn of War будет называться Dark Crusade. Новые звезды сериала — Tau и Necrons (мы знали!), которые вместе с пятью уже прописанными в игре сторонами сойдутся в битве за планету Kronos, поделенную на секторы, захват которых в режиме кампании будет давать некие боевые преимущества. Последнее характерно, кажется, для всех современных RTS, но у Relic должно (уже осенью) получиться что-то особенное.


Wii Remote и впрямь очень похож на ПДУ. На проводе — штуковина, именуемая «Нунчаком». В контроллере будет обратная связь, два детектора движения, микрофон и даже динамик, имитирующий звук натягиваемой тетивы при стрельбе из лука в The Legend of Zelda: Twilight Princess.

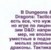
1. УИИИ!

27-го апреля 2006 года компания Nintendo объявила, что игровая консоль, ранее известная как Nintendo Revolution, она же Nintendo Go, отныне именуется не иначе как Wii (http://wii.nintendo.com/home.html). Судя по всему, это неземное название интонируется как английское «we», то есть «мы», что вроде бы соответствует концепции простенькой, компактной и дешевой консоли для всех и каждого... «А еще оно легко запоминается!» — заявили спичмейкеры Nintendo.

Перед запуском консоли меняют ФИО достаточно часто: Dreamcast, к примеру, до поры назывался Katana, Nintendo 64 — Ultra 64, GameCube — Project Dolphin. Однако традиционно на смену безумному имени приходит более-менее приемлемое, а не наоборот!

9-го мая, за день до начала мероприятия под названием E3, «Нинтендо» организовала пресс-конференцию с показом живой Wii. В частности, демонстрировался в действии потрясающий Wii Remote, основной орган управления консоли (см. иллюстрацию и описание). Им можно дирижировать, играть в теннис и прочие спортивные игры, мановением руки выделять тот или иной объект на экране, а взмахами другой — управлять движениями героя. Новая трехмерная игра о незабвенном Марио — Super Mario Galaxy — и вполне стандартный геймпад с двумя аналоговыми рукоятками делу тоже не повредили.

Был смертный бой. Увидеть консоль на E3 оказалось миссией для самых-самых: в дважды опоясывающей земной шар очереди затоптали пару сотен слабых духом гиков и даже, по неподтвержденным данным, одного журналиста. О цене консоли «Нинтендо» умолчала, лишь мимоходом упомянув осень-2006 в качестве ориентировочной даты релиза. Вопрос цены тоже остается открытым («примерно двести пятьдесят долларов»), в то время как аппарат демонстрирует картинку на уровне первого Xbox и, что более печально, отзывается на свиной клич «уиии»... Но есть ли у кого-либо сомнения в объемах продаж этой штуковины? Только не у нас, нет!


В Dungeons & Dragons: Tactics есть все, что нужно игре по лицензии D&D: например, не вполне уместные в подземельях зеленые драконы. Тактика, кажется, тоже есть.

2. ДЛЯ ВАШЕГО КАРМАНА

Мир неумолимо накрывает волной карманных ролевых игр. Все мало-мальски приличные японские RPG либо уже переизданы в таком вот портативном формате, либо анонсированы к выпуску... А что же американцы? Издатель Atari (www.atari.com) и разработчик Kuju Entertainment (www.kuju.com) делают Dungeons & Dragons: Tactics (название подозрительно созвучно с Final Fantasy: Tactics) на PSP. Трехмерный движок, правила AD&D редакции три с половиной, кооператив на шесть персон... Среди профессий — варвар, бард, клерик, друид, файтер, монах, паладин, рэйнджер, вор и две разновидности магов. И псионики, куда без них! Классические пошаговые бои, минимум суеты, подземелья, командное взаимодействие и зеленые драконы. D&D: Tactics может стать чуть ли не первой игрой на PSP (и точно первой ролевой), которую нам действительно хочется. Когда? В четвертом квартале 2006 г.

2K Games (www.2kgames.com) и Super Villain Studios (www.supervillainstudios.com) волокут в ваш карман один нежно любимый доктором Уве Боллом фэнтези-франчайз. Dungeon Siege: Throne of Agony (внимание: «Стул агонии«!) — совсем как Dungeon Siege II, но для PSP. В третьем квартале, братья и сестры.



1

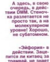

2

Ну и самая-самая новость: шестого ноября 2006-го нам обещают карманную Elder Scrolls: Oblivion. Для PSP. Одновременно с версией для PS3. В ответ хочется разразиться изящным бульварным фразеологизмом, но мы воздержимся. Хотя... WTF?! Да можно ли запихнуть такую необъятную и прожорливую вселенную в крохотный кусочек пластика и текстолита? Если верить свpopанному и оглашенному списку грядущих релизов Bethesda, no hey problema. Официально компания заявляет, что «на текущий момент не анонсировала планов релиза Oblivion на платформы, отличные от ПК и Xbox 360». Верим, верим.


Какую роль в падении Frame City Killer сыграла злая сайентологическая звезда Томаса Крузовича?

3. ГОМЕНАСАЙ ИЮНЯ

Frame City Killer от компаний Namco и Bandai, равно как и Dead Rising от Capcom, должен был выйти на Xbox 360 в конце минувшей зимы. И что же? Dead Rising, как образцовая выставочная собачка, вовсю красуется на E3 и собирается-таки выходить в августе. А вот FCK, душераздирающая история о человечке в темных очках, как нельзя лучше иллюстрирующая творческие методы Namco (игра была беспардонно содрана с немолодой уже киллерской саги Hitman, а образ самого героя — суть персонаж Тома Круза в фильме «Соучастник»), после серии задержек отменена. На официальном сайте игры (http://namco-ch.net/framecity) — довольно искренние извинения и обещания сделать «классную РПГ». Клин клином?


А здесь, в свою очередь, в действии DMM. Стеночка разлетается не просто так, а на молекулярном уровне! Хорошо, не субатомном.

«Эйфория» в действии. Зацепится ли китаец за трамвай, не знает никто, даже Джордж Лукас.

4,5. ГИМН ИНДИВИДУАЛИЗМУ

LucasArts встречает консоли следующего поколения сразу двумя новыми технологиями. Первая называется Euphoria: это движок от студии NaturalMotion (www.naturalmotion.com), обеспечивающий «реалистичную симуляцию поведения персонажей». Сейчас, мол, все действия героев в той или иной степени заскриптованы, каждому герою выдан набор телодвижений, он может совершать лишь одни и те же загодя отрепетированные действия. С «Эйфорией» (это еще цветочки, другое ноу-хау компании зовется без малого «Эндорфин»!) все по-другому: каждое движение рассчитывается в реальном времени, в симуляции ходьбы, бега, прыжков и прочих активных телодвижений учитывается положение костей, распределение мышечной массы... Каждое движение уникально, анимации героя никогда не повторяются.

Лавры создания физмотора Digital Molecular Matter принадлежат компании Pixelux (www.pixelux.com). Этот физический движок отвечает за «беспрецедентно честное и достоверное разрушение окружающей среды»; последняя, если верить разработчикам, возводится чуть ли не на молекулярном(!) уровне.

Специально для демонстрации «Эйфории» пиарщики LucasArts приготовили сценку с подвесным мостом и доктором Индианой Джонсом: любимый археолог планеты танцует джигу на норовящей выскользнуть из-под ног поверхности... Что касается «цифровой молекулярной среды», ее многополигональные образчики рассыпаются в прах под могучими спинами брошенных так и сяк гангстеров. Обе технологии блистали на E3 на закрытом стенде LucasArts в рамках показа следующей итерации action/adventure Indiana Jones, о чем подробно и с придыханием — в теме одного из июньских номеров.




3


4



5

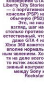
И, конечно же, еще одна большая область приложения Euphoria и DMM — все грядущие «Звездные войны». Технологии, надо заметить, пока что эксклюзивны для PS3 и Xbox 360. Будет ли LucasArts осваивать Wii и ее контроллер, как нельзя лучше подходящий для размахивания световыми мечами и аутентичной симуляции актов вандализма и деструктивности? Мы не знаем. Force Push, Force Grip, Sith Lighting? Пожалуйста? Компания привычно хранит паллатиновское молчание.

В механику VF включен агрессивный маневр уклонения... Вам интересно? Нет? Смотрите, смотрите, это мексиканский рестлер! Вскоре этот почтенный спортжанр будет популяризован в фильме с Джеком Блэком.

6. ПРИЗРАК КУН-ФУ

Весной 2007-го на PS3 выйдет Virtua Fighter 5. Вот так, просто и буднично, звучит одна из главных консольно-кулачных новостей года. Мы ожидаем точную копию VF5, вот уже полгода бесчинствующую на игровых автоматах: в активе пара свежих бойцов (хрупкая Элен, владеющая обезьяньим стилем кун-фу, и матерый мексиканский рестлер), пятнадцать любимых и давно знакомых костоломов, кастомизация одежды, причесок и целая галерея заставок перед поединками... Никакого онлайнового многопользовательского, только призраки лучших бойцов Японии, Европы и Северной Америки в шкуре AI-противников. Или же AI-противники в качестве лучших бойцов человечества? Филип Кинред Дик не дает вразумительного ответа.

Резюме лишь одно: хотим мы этого или нет, но PS3 покупать придется. За шестьсот или за девятьсот, а может и в обмен на бессмертную душу: мы за ценой не постоим.



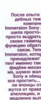
7. НОРМЫ GTA

На пресс-конференции Microsoft (9-го мая, один день и пять минут до E3) главный медиачеловек концерна Питер Мур вел себя неподобающим для джентльмена образом. Во-первых, он оголился прямо на сцене (многие из присутствующих не смогли или не успели вовремя закрыть глаза, День Победы был безнадежно испорчен) и явил аудитории татуировку «Grand Theft Auto 4», состряпанную в неожиданном для топ-менеджера месте, а во-вторых, объявил о выходе новой серии GTA на Xbox 360 ровно 16 октября 2007 года (19 октября — в Европе). Шок! Сенсация! Смятение в зале! Публика бросается в бутики, перетряхиваются последние склады с экземплярами приставки...

По счастью, Rockstar Games (www.rockstargames.com) тут же выпустила пресс-релиз, несколько отрезвивший фанатиков: четвертая часть GTA не будет эксклюзивной для Microsoft — более того, впервые в истории она выйдет ОДНОВРЕМЕННО на конкурирующих консолях PS3 и Xbox 360. По специальной договоренности с Microsoft в Xbox Live будет заливаться эксклюзивный бонус-контент — только и всего. Разрабатывает GTA 4 единственно верная студия Rockstar North, выходит игра — вы угадали — этой осенью.

А уже на следующий день пришли вести о грядущем релизе GTA: Vice City Stories на PSP. Делает ее по-прежнему Rockstar Leeds; в пресс-обращении говорится о «сногсшибательном успехе» Liberty City Stories, предыдущей инкарнации карманной GTA. Вывод может быть только один: маркетинговый отдел Rockstar Games, похоже, наконец-то спятил. Наши поздравления.

6

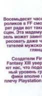

После опыта судебных тяжб с компанией Immersion Sony решила просто-напросто выдрать из своих геймпадов функцию обратной связи. Теперь Immersion, которой принадлежит патент именно такого фидбек-механизма, шумно жалеет Sony и обещает все простить... если японцы откажутся от права на апелляцию, и немедленно выплатить отчисления.

8. ЦЕНТРЫ АКТИВНОСТИ Sony, успевшая в прошлом году вдоволь поиздеваться над двумя версиями Xbox 360 и их цениками, неожиданно оскоромилась на E3 2006 сходным анонсом: отныне PS3 будет доступна в двух ипостасях: «просто консоль» (ПК) и «консоль продвинутая» (КП). Топовая версия комплектуется винчестером на 60 Гбайт (вместо 20-ти у «ПК»), разъемом для memory stick-карточек и HDMI-выходов для подключения к самым современным телевизорам и проекторам. А еще она поддерживает Wi-Fi.

Младшая модель всего этого великолепия лишена — хотя представители Sony продолжают настаивать, что при большом желании все можно устроить, винчестер заменить, интерфейсы прикрутить... Мы скептически прислушиваемся: базовая модель будет стоит 500 долларов, а полноценная, со всеми колокольцами и свистками — в районе 600 условных! «Да это же демпинговая цена!» — объясняет Sony несколько обалдевшим от таких перспектив игрокам. «Где еще вы найдете приставку с Blu-Ray-плеером за сходные деньги?» — риторически вопрошают представители конторы общественность. Последняя смущенно отвечает, что ей без плееров рай, ей бы только поиграть... Но Sony неумолима: «Это центр персональной цифровой активности! То, что он поддерживает всякие там игры, — большое одолжение с нашей стороны». Стороны раздраженно сверлят друг друга взглядами и до поры расходятся по углам.

Итак, младшая модель консольки действительно не приспособлена для работы в паре с HDTV-телевизорами и проекторами. Отсутствие HDMI-выхода ставит смысл покупки Blu-Ray-плеера, который позволяет запускать игры, под большой вопрос. Вместо знаменитых «геймпад-бумерангов» (ищите с пометкой «устар.» в Интернете) Sony выкатила на E3 что-то подозрительно напоминающее классический DualShock. «Теперь он в два раза легче! — гордо заявили представители пресс-службы. — Мы извлекли из него моторчики обратной связи — и вуаля! Они, кроме всего прочего, мешали нашим новым датчикам движения...»

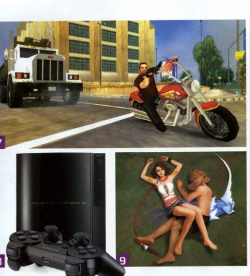
Это чистая правда. Новые геймпады умеют работать в шести степенях свободы, но делают это пока очень, очень неуклюже. Sony клянется разобраться и наказать виновных. Однако 17 ноября консоль уже объявится на полках овощных магазинов по всему миру — успеют ли навести порядок? И цена какая-то подозрительная.


Восемьдесят часов роликов в FF смотрят ради вот таких сцен. Эта мадемуазель может заинтересовать даже читателей мужского глянца!

Создатели Final Fantasy XIII уверяют нас, что подобный уровень графики вполне по плечу Playstation 3.

9,10. ЛИМИТ ФАНТАЗИЙ Square Enix решила обрадовать фанатов самой популярной (и самой, мягко говоря, простодушной ролевой; мы подозреваем, что эти понятия каким-то образом связаны) jRPG-серии Final Fantasy сообщением о том, что в будущем мы сможем насладиться не одной и даже не двумя версиями Final Fantasy XIII. Тремя!

Две из них выйдут на PS3, одна на мобильных телефонах (где ей придется конкурировать с такими блокбастерами, как Paris Hilton Jewel Jam и Orcs & Elves от id Software). Даты пока не объявлены, но известно, что по крайней мере одна «тринадцатая» будет самым настоящим экшеном. И нет, не та, что на мобильных. Фанаты все равно в экстазе, им только пообещай. Видимо, следующей игрой в серии будет Final Fantasy: Beach Volleyball, где главных героинь можно будет одевать (раздевать?) и выводить на пробежки по местам боевой славы былых дней... Постойте-ка, эта игра уже проходила под ярлыком Final Fantasy X-2! Ничего, мы придумаем что-нибудь еще.







.READ ME
FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS 2
www.nwn2.com
OBSIDIAN
ATARI
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
Pico
NOKIA






Electronic Entertainment Expo
10 – 12 мая 2006 г.
Лос-Анджелес



Возможность острова



Должен признаться, эти слова получаются у меня не без трепета, это словно классическая коллизия из марвеловских комиксов про Виктора фон Дума. С мясом сорвав с лица железную маску суперзлодея, много лет в изгнании, и вот снова — scheming to take over the world! Фэмили реюнион.

К делу, господа. Журнал постигла иксменовская мутация, связанная с периодичностью, и поэтому мы постановили распотрошить впечатления от две тысячи шестого annual Е-трипа на четыре герметичные темы номера: по одной на важную тенденцию. Вся аналитика потом, позже. Пока у нас на сетчатке еще отпечатана бесконечная светомузыка стендов; пока мы, понукаемые джетлагом, вскакиваем в шесть утра; пока с нас не до конца еще слезла сожженная калифорнийским солнцем кожа, а в ушах еще звенит джингл Биг Боя на Power 106, where hip-hop lives. (Плюс проклятый дедлайн начал случаться вчетверо чаще, чем к тому привыкли наши биологические часы.)

Первая тенденция, которая начнется не далее как на следующей странице, носит кодовое название «Молодые львы». Это про игры (кинематографическая библия Variety придумала смешной неологизм — vidgames), в чьих названиях нет цифр и которые не являются brand extension'ами. Сегодня делать подобное — безумная смелость, граничащая с самоубийством. Авторы всего нижеперечисленного — реальные адские тигры, берсерки. Причина проста: косты современной игроразработки вплотную приблизились к $15 миллионам за ААА-проект на PS3/360/next-gen PC, что примерно в полтора раза больше бюджета соответствующего проекта на PS2/Xbox. Ставить такие деньги на продукт, не имея ясных перспектив возврата вложенных средств, не позволит ни один издатель — и их можно понять. Сиквелы потому и сиквелы, что перед глазами инвесторов, скажем Activision, лежат цифры продаж Call of Duty и Call of Duty 2 — с учетом динамики нетрудно сделать соответствующую экстраполяцию и дать отмашку на Call of Duty 3. Людям, отвечающим за финансирование (и, соответственно, положительный PnL-баланс) таких игр, как Haze, Stranglehold, Supreme Commander, приходится оперировать куда более тонкими материями и ориентироваться на куда менее очевидные индикаторы. Предыдущий опыт девелоперов, использование новой версии проверенного движка, имя Криса Тэйлора — все это очень и очень зыбко. Это типичный ва-банк. Люди, готовые рисковать миллионами, всегда вызывали у меня уважение, люди, рискующие чужими миллионами — искреннее восхищение.

С другой стороны, продажи vidgames четвертый год подряд находятся в штопоре. О причинах и вероятных следствиях этого занятного эффекта мы поговорим через номер-другой; сейчас важно знать вот что: осознав, что стратегия сиквелоклепательства работает с большими перебоями, издатели начали инвестировать в новые интеллектуальные собственности. Иными словами, ситуация довольно-таки уникальная: индустрия находится в положении, когда необходимость скрежетать мозгами и двигаться в новых направлениях может оказаться единственной антикризисной опцией. Скорее всего, ничего подобного не произойдет, но радует сама возможность острова.

АНДРЕЙ.ОМ

/ Assassin's Creed

Антитамплиер

Ubi отрастила брюшко. Еще не мясистое жировое отложение образца Take2, полностью исключающее всякий контакт с журналистом, но буфер уже вполне ощутимый. Где приветливые французженки, кричащие: «А помнишь Париж 2002-го?» Где радость на лицах при виде человека-с-пером? На кладбище Пер-Лашез. Популярность и такой свиноватый вес явно не пошли старой знакомой в дебет, однако, вот, полюбуйтесь — шизофренических пропорций очередь на Haze-буффонаду (читайте страдания юного Вертера-Ома). Рядом окольцованный три раза Brothers in Arms-кинотеатр, где выстоявшие, словно на Пурпурной аллее, герои получают законные пять минут игрометража из бесконечной одиссеи филистимлян Мэтта Бейкера и Джо Хартсока, а затем пинком выдворяются на шоуфлор — недоверчиво пялиться на Сэма Фишера в Ray-Ban. Линз всего две, и на лбу глаза нет, если вам действительно интересно.

Прикоснуться же к сакральному разрешается только гостям с печатью «VIP» на челе: избранные гуськом входят в белый куб под вывеской Assassin's Creed, откуда несколько позже их выносят санитары. Зрачки важных персон походят на блюдца работы английских мастеров, руки судорожно ищут кнопки, отвечающие за… ноги и голову. На прямой вопрос о том, демонстрировались ли счастливцам мощи святого Мартына в возрасте двенадцати лет, потерпевшие ответить не могут. Делать нечего, надо идти, смотреть, и будь что будет.

«Секретный» проект Ubi для приставок следующего поколения (и, как мы искренне надеемся, в конце концов для ПК) суть эссенция богатейшего опыта студии на action- и stealth-поприщах под изумительно чутко избранным сценарным соусом. Коллизия христианского и арабского миров, историческая костюмная драма, мистификация и жонглирование дополдинными летописными данными в меркантильно-популистских целях — все, что сейчас и писк, и бум, и на кончике языка. Галло-канадские сценаристы, чья social awareness вызывает чувство бездонного уважения, эксплуатируют этимологию любимейшего жанрового термина-тотема — «assassin». То есть не просто убийца или киллер, мастер мимикрии, взлома и рукоприкладства, но — член тайного общества мусульман, посвятившего себя тайной борьбе с христианскими оккупантами и другими закадычными врагами Корана. 1191 год нашей эры, Третий Крестовый поход, Западная Галилея, древний город Акра, известный египтянам с пятнадцатого века до н.э., вот уже три недели столица священного государства Иерусалим. Сам великий Бард не смог бы выбрать сеттинг вернее.

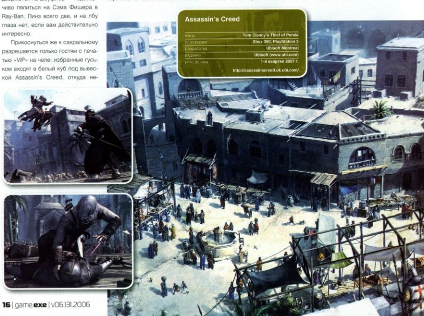
Этот ролик уже облетел половину Всемирной сети: несколько европейцев в кольчугах и при мечах на помосте; разноликая толпа перед самой виселицей; человек, чье лицо скрыто от взглядов капюшоном, аккуратно отодвигает зевак прикосновением ладони. Конфликт длится считанные секунды. Пришелец на лету всаживает арбалетный болт первому стражнику, подныривает под широкий рубящий удар другого, вскидывает обмотанную черной тканью руку — раз, два… Последней из жертв убийца не без пафоса закрывает глаза — медленно, очень медленно, на виду у десятков ошалевших зрителей по обе стороны экрана. Мы узнаем безукоризненные плавные связки: это двигается Принц; мы видим Сэма Фишера в каждом ударе скрытого в рукаве лезвия. Оба меркнут и растворяются в образе древнеарабского супермена, скачущего по стенам и крышам с безрассудностью мехнеровского героя, исчезающего средь бела дня в суете восточного базара, словно профессионалы Тома Клэнси.

За точеными кадрами ролика целая история. Если верить дизайнерам Ubi, перед нами переосмысление самой схемы построения action-игры. Любая мало-мальски заметная деталь декораций в Assassin's Creed в обязательном

Assassin's Creed

жанр	Tom Clancy's Thief of Persia
платформа	Xbox 360, PlayStation 3
разработка	Ubisoft Montreal
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	1-й квартал 2007 г.

http://assassinscreed.uk.ubi.com/





John Woo Presents: Stranglehold	
жанр	Дигитальный Чоу Юн-Фат
платформа	PC, Xbox 360, PlayStation 3
разработка	Midway (www.midway.com)
издание	Midway (www.midway.com)
дата релиза	Зима 2006 г.

http://e3.midway.com/E3_2K6/games/game_Stranglehold.html

порядке становится частью обширной базы данных интерактивных объектов. В оной указано, какие именно измывательства терпит этот подоконник, балка, кирпичик в стене. Можно ли на него взобраться? А уцепиться и повиснуть? Быть может споткнуться? Цепкий как обезьяна ассассин якобы способен взобраться на любую стену, причем клифхэнгеровский поиск точек опоры сам по себе превращается в мини-игру, где цель маячит парой метров выше, а мотивация бьется в истерике у подножья, не оставляя попыток воткнуть куда-нибудь свой внушительных размеров меч-колунец.

Вместо универсально-безымянной функции «action» (нажать по сигналу на интерфейсе) создатели Assassin's Creed предлагают сложную конгрегацию клавиш: «ноги», «руки без оружия», «руки с оружием», «голова». Две последних не столь интересны: это привычные для персидских принцев «удар» и «альтернативный ракурс игровой камеры». Зато большинство тех самых интерактивных точек уровня положительно и разнообразно отзываются на приложение «рук» или «ног». Перепрыгнуть базарный лоток с разбега или сделать стойку на руках? Результат один и тот же, но так будет не всегда! Кроме того, существует специальная «смягчающая» действие кнопка, что-то вроде переводящего персонаж с бега на ходьбу «шифта». Этот фильтр превращает смертоносные движения ассассина в почти вежливые: вместо того, чтобы грубо опрокинуть препятствие, он аккуратно отодвигает его в сторону; там, где мог быть удар на поражение, — расчетливое стремление оглушить, нейтрализовать.

Схема ранжирования действий по степени интенсивности (агрессии?), безусловно, изобретена дизайнерами Ubisoft для работы в паре с новейшей stealth-моделью. Thief и Splinter Cell делают уважительное «га-а-а-а»: герой Assassin's Creed способен слиться с толпой в мгновение ока, исчезнуть без помощи протокольных чернильных теней или потолочных водопроводных труб. Как? Просто нырнув в людскую гущу, которая, не будучи встревожена агрессивными движениями ассассина, проглотит его и обеспечит относительную безопасность. Если же размахивать мечом, палить из арбалета и виртуозно сквернословить на иврите, толпа расступится, образовав плотное кольцо вокруг жертвы: «Вот он, стража, вяжите подонка!»

Крохотный уровень с виселицей на площади без лишних слов валит наземь: пир духа, товарищи! Уже на носилках нас душит лишь один архиважный, основополагающий вопрос. Масштабность проекта. Архитекторы Ubisoft Montreal еще ни разу в жизни не создавали мир, они подвизаются в сфере камерных подмостков, крохотных герметичных сцен, где нет ни свободы, ни выбора. Достаточно вспомнить уровни-каморки Splinter Cell и затейливые кишки лабиринтов Prince of Persia. Сохраните их в Assassin's Creed, и добрая половина харизмы проекта окажется уничтоженной. Официальные лица Ubi вяло отрицают и отбрыкиваются, но опыт портвейном не зальешь…

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ John Woo Presents: Stranglehold

Gunz Yo

Midway, некогда бывшая позорным третьесортным издателем-недоделком, вдруг расправила крылья и выкатила нешуточный line-up, который, например, могли бы соорудить мы с Фрагом, если бы не занимались в этой жизни глупостями, а заправляли A&R (или как это называется в игровой индустрии?) крупного лейбла: Вин Дизель в роли колесника (The Wheelman, см. подробности где-то вокруг), Дуэйн «Мясная машина» Скала-Джонсон в роли Spyhunter'а, гиковская амальгама всех морталкомбатов — MK Armageddon, визуальная хардкор-порнография UT2007 ну и вот John Woo Presents: Stranglehold (звучит это почему-то как «Ордена Ленина метрополитен имени Ленина») с Чоу Юн-Фатом в главной роли. Зовут его героя, кстати, Текила — ну... промолчим. Так повелось.

На этом месте должно было быть очередное дацзыбао о культурологическом значении азиатского экшн-кино в целом и работ раннего Джона Ву в частности, но: а) нет никаких человеческих сил, б) все соответствующие слова были сказаны этим журналом еще на премьере Max Payne и в) по поводу подросткового упоения оружием есть композиция Сэйджа Фрэнсиса Gunz Yo, где все сказано прямо как есть: про значение фалли-

ческих символов, про отстегивающийся член и про i'm hemorrhoid, i'm the leader. Найдите, право, в iTunes. По теме скажем лишь, что производители считают, что делают «духовный сиквел» к Hard Boiled. Который вы, шельмецы, вероятно, не смотрели — хотя всем рассказываете обратное.

Что до собственно игры — это макспэйн макспэйном, но в новой next-gen-графике (хотя ничего, честно говоря, в этом смысле сврхъестественного нет) и с СОВЕРШЕННО НЕВМЕНЯЕМЫМИ ТРЮКАМИ. То есть как ган-ката в «Эквилибриуме», но не так запойно смешно. Рапид не скармливается по чайной ложке, как это почему-то стало модно в современных играх, а включается каждые пару секунд. Замедление времени в Stranglehold — не активируемый бонус, а реальная жизненная необходимость; без него цифровой Чоу Юн-Фат живет на экране секунды три, не больше. С ним он превращается в тасманийского дьявола, в живую мясорубку, в, извините, nine millimeter sex machine.

В прикладном смысле все это работает следующим образом: левый стик крутит камеру, правым стиком управляется наше Текило, правый триггер отвечает за стрельбу. С левым триггером все интереснее: он активирует контекстные экшн-вставки. Если рядом оказывается стена, Юн-Фат взбегает по ней и совершает нечеловеческий просто отскок, паля изо всех стволов. Если рядом тележка, как у официантов, прыгает на нее пузом и мчится в гущу гадов, паля изо всех... Ну, понятно. Уровни усеяны подобной фурнитурой — в результате при минимальном пользовательском участии на экране происходит непрекращающаяся смертоубийственная кабарга. Нет, это нормально, правда же? На деле все очень расслабленное и, как это правильно по-русски?, rewarding — ваше умение своевременно нажать нужную кнопочку поощряется дьявольскими ураганами спецэффектов и еще такими специальными стоп-кадрами для нарциссов. Почти все в Stranglehold — прыжки, открывание дверей, огибание препятствий — автоматизировано. Привыкайте: скоро, наверное, запретят и стрелять. А потом ходить.

Есть еще Tequila Bomb (не путать с одноименным подростковым коктейлем) — совершенно классический аркадный фокус. Главгерой красиво вертится посреди экрана, все присутствущие гады вдохновенно дохнут. Аккомпанементом разлетается в клочья мебель и архитектура — раз Давид Перрьевич так и не смог адекватно отобразить матричную lobby scene, это сделают за него и без него. Что характерно, скриптов здесь нет: чисто физика и, э-э-э, термодинамика (интересно, это было хотя бы не очень не к месту?). Китайцы разбивают лбами столы, упадают вон из разбитых окон и грациозно витают по воздуху в результате взрывов. Что называется, вот какой я пацан-молодец.

В Midway говорят, что Джон Ву чуть ли не лично визирует каждый квадратный сантиметр уровня, а Чоу Юн-Фат не вылезает из девелоперского офиса, следя за похожестью себя на себя. Нам, впрочем, кажется, что эти достойные люди не знают, с какой стороны браться за Xbox-джойпад. Но это ничего, не страшно.

АНДРЕЙ.ОМ



/ Age of Conan: Hyborian Adventures

Age of Conan: Hyborian Adventures

жанр	Великоговардовская MMORPG
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Funcom (www.funcom.com)
издание	Funcom (www.funcom.com)
дата релиза	Зима 2006 г.

www.ageofconan.com

Delenda Est

Funcom полна решимости спустить со стапелей варварское онлайн-государство к Рождеству текущего года. Это смело. Еще год назад существовавшая исключительно в виде невнятного технологического демо Age of Conan: Hyborian Adventures впервые явилась к месту аннуальных ЛА-сборов в фактически играбельной форме. Также в комплекте: любопытные взгляды на изготовление канапе из человекообразных организмов на полном скаку, отсутствие клиппинга в пьяных групповых оргиях, механистично марширующие легионы монстров и сильно постаревшая графика. Funcom одновременно торопится и уже опоздала с релизом Age of Conan — но разве такое бывает?

Hyborian Adventures зачем-то начинается на укомплектованной рабами гребной галере. И если недогадливый зритель еще ни разу не вспомнил о The Elder Scrolls IV: Oblivion в ходе лепки персонажа («Не хотите ли пивной животик? А седалище? Быть может, сделаем гидроцефала?»), то несложная логическая связка «раб-тюрьма» немедленно напомнит о шедевре Bethesda. В этом состязании графических моторов Age of Conan, увы, выиграть не способна: небрежные колхозные текстуры и ощутимое полигональное голодание

не вызывают одобрительного кивка у потребителя, уже избалованного глянцевыми ролевыми. У вас движок на уровне SW: KOTOR? Приходите позавчера, милейший.

Стонов восторга в зале не слышно и в ходе первой стычки чудесно освобожденного раба с аборигенами. Жертвами нашей инфернальной ярости оказываются торговцы живым товаром, вооруженные первостатейными олесинами и похожие друг на друга, словно одняйцевые близнецы. С великим шумом и взаимной пенетрацией частей тел соперников (клиппингу — решительное фанкомовское «нет»!) конфликт решается в пользу молодых и борзых, наш персонаж делает пару шагов вглубь сельвы... и прямо перед ним из чистого воздуха материализуется генетический близнец только что уничтоженного (и методично обобранного) NPC. Публика неистовствует, кто-то в галерке заказывает по телефону ящик тухлых помидоров, а технический персонал Funcom суетливо принимает меры. На экране появляется лошадь.

Здесь следует отметить нескромные амбиции Age of Conan: когда речь заходит о маунтах, пусть и не эпических, игра блистает. Наш проводник объясняет, что все анимации motion копировались с живой лошади, и мы ему верим. Потому что в слайке с ездовым животным, будь то мамонт, верблюд или жалкий пони, герой великолепен. На полном скаку он проносится сквозь (ну да, клиппинг) лагерь компьютерных оппортунистов — летят головы. Причем специальная кнопка заставляет седока ловко перекидывать меч из правой руки в левую, и тяжелое лезвие без остановки сечет, рубит и превращает пешую оппозицию в форменный свиной фарш. На сладкое — о, как это было славно! — из инвентории извлекается длинное копье, и всадник оборачивается заправским уланом, колет и нанизывает, вышибает дух, топчет и казнит fatality-комбинациями прямо из седла. Сила удара рассчитывается с учетом скорости движения маунта — и это в онлайновой игре! Фантастика.

«Забудьте о крафтинге, — интонирует воспрявший духом гид, методично раскалывая вялых на анимацию врагов чудовищных размеров тесаком. — Наша игра посвящена битвам, битвам и еще раз битвам!» Этажом выше индивидуальных стычек располагаются почти тактические схлестывания в формациях и грандиозные побоища «монстры vs. гомо сапиенс». Специально для PvE человекообразные NPC обучены ремеслу градостроительства. За считанные секунды в просторной долине растет обнесенный частоколом поселок: из-под земли со скрипом и скрежетом выпрастываются срубы, кладки и крыши (обычно процесс занимает около двух недель реального времени). Как только здание готово, двери распахиваются, и на свет божий является лучник, мечник или другое исчадие ада. Не теряя даром ни секунды, искусственно интеллектуальный инсургент отправляется к воротам, где его уже ждут подельники из соседних бараков. Нечисть выстраивается в каре за спиной командира, и как только отряд готов, браво марширует (по утверждениям разработчиков) к ближайшему человеческому острогу, где обязательно будет крошить и убивать. Им, несчастным, теперь тоже нужен фракционный опыт для апгрейда городов.

В ответ на неизбежный вопрос о PvP-составляющей игры варяжские девелоперы лишь ухмыляются: «Мы планируем drunken fighting. Когда персонаж мертвецки пьян, его актуальный уровень не имеет значения, а значит, даже новичок имеет шанс поставить фингал или раскваситъ нос заслуженному мэтру. По крайней мере, так обстоят дела у нас, в Норвегии...»

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

/ Lost Planet: Extreme Condition

Город субзеро

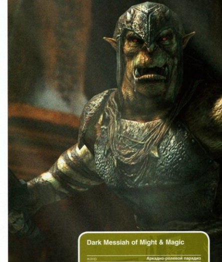
Пара слов о том, почему это здесь, а не в консолеориентированной теме следующего номера: Capcom, вообще говоря, делает преимущественно прекрасные игры, но уж слишком много кряду. В свободное от этого богоугодного занятия

Lost Planet: Extreme Condition

жанр	FPS-футуризм
платформа	Xbox 360
разработка	Capcom (www.capcom.com)
издание	Capcom (www.capcom.com)
дата релиза	2-й квартал 2007 г.

ww2.capcom.com/lostplanet/





Dark Messiah of Might & Magic

жанр	Аркадно-ролевой парадиз
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Arkane Studios (www.arkane-studios.com)
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.

www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/

время она вяжет жесточайший игровой артхаус, искренне любить который могут только счастливые обладатели brain parasites размером с кулак младенца — года полтора назад, будучи заинтригован форменной истерикой англоязычной прессы по поводу Killer 7, я приобрел это и попробовал играть. Нннy...

Тем удивительнее Lost Planet — такой, знаете, эквивалент качественного удара в щщи. В хорошем смысле слова. Это а) оригинальный продукт Capcom и b) для игры необязательно быть фанатом онемэ (или как там называются эти чудные мультяшки? А правда, что их зрители говорят слово «ня», а также регулярно переодеваются в женское платье и проводят друг с другом конвенции?) и вообще необязательно кем-то там быть. Происходящее на экране (HDTV — строго необходимый в хозяйстве аксессуар, пацаны, face it) ловит за шиворот в процессе конского пробега с одного аппойнтмена на другой и вбивает в пол по колено: там одновременно битва за планету Хот, открывающие кадры «Нечто» и московский декабрь в промзоне близ метро Полежаевская. То есть АДСКИЙ ЗЛЮЩИЙ ХОЛОД. Я знаю, каким клише прозвучит то, что я сейчас скажу, но (как сказал умученный неизвестно кем Тупак Шакур: «I don't give a fuck») играбельная Lost Planet выглядит лучше половины CGI-видеовставок современных видеоигр и уж точно внушительнее спецэффектов, например, Классической Трилогии. И, знаете, звук — в эпоху физических процессоров к нему принято относиться со снисхождением, но в присутствии цифрового THX-сертифицированного surround'a... Блн. Блнннн!

Зачин по-карпентеровски прост: ледяная планета, населенная прегнусного вида инсектоидами, которых желательно пустить в распыл. Поскольку без контроля за собственной популяцией твари достигают размеров здания, в котором находится ИД «Компьютерра», наше альтер эго снабжено ходячим экзоскелетом, как у Рипли в «Чужих» — только с пулеметами вместо стальных рук-крюк. На showfloor было две миссии: разгром базы снежных пиратов (тоже экзоскелеты и heavy firepower) и инфильтрация в гнездо насекомых (хитин, ложноножки, чешуя и прочий отврат на генетическом, надсознательном уровне восприятия); обе великолепны по-своему.

Укрощение насекомых более чем слегка напоминает кинематографический «Звездный десант» — как ни странно, при нынешнем развитии печатного дела на Западе ни одна игра до Lost Planet даже близко не приблизилась к. Это такая, знаете, разудись-плечо-работа: огневая мощь нашего костюмчика такова, что от жвал и члеников только зеленые сопли по стенам. Периодически приходится спешиваться: железяка не вписывается в дверные проемы. Зато в качестве компенсации дозволяется скрутить с нее тяжелый многоствольный пулемет.

Что до танцев с пиратами... Ну, это тоже очень весело, но это уже более привычно. Экшен, стрейф, стрельба на упреждение и пр. Здесь, кстати, в полный рост используется такая специальная магнитная штуковина, на которой, кажется, Люк поднимался к пузу AT-AT в классической сцене «Эпизода V».

Вы, очевидно, уже по пятому с половиной разу перечитываете предыдущие абзацы и силитесь понять, что КОНКРЕТНО оказало такое неоднозначное воздействие на вашего многоопытного обозревателя. Как ни странно, объяснить это печатным словом я не могу: дело не только в high-def, в production values и в неуютно идеальном моделировании метели. И не в экзоскелете даже, которым я мечтал попользоваться ориентировочно с шестилетнего возраста. Здесь другое: ощущение, не знаю, как сказать, — immediacy. С первых же наносекунд все становится понятно, герой повинуется не движениям пальцев, а просто-таки синапсам...

Нет, опять не то.

Вот! Видите!

Lost Planet — одна из первых игр, которые next-gen не только по количеству полигонов на квадратный сантиметр. Она — радикально новый тип развлечения: интерактивный, управляемый голливудский блокбастер. Capcom, кажется, поймала (либо сама создала — надо разобраться) этот важный тренд: ее второй большой продукт, Dead Rising, о котором см. в следующем номере, тоже ровно об этом — только в качестве отправной точки используется не sci-fi, а зомби-хоррор. Честно говоря, как потребитель я ждал этого долго: подустав жить с играми супружеской жизнью, меня вполне устраивают one night stands. Мне надоело запоминать, что делает правая кнопка мыши при зажатом «шифте» — мне достаточно знать, что если я нажму на правый триггер, будет ФУЯК и ТУГУДЫМ и УРАГАН АДСКОГО ОГНЯ. Мне лениво вникать в душераздирающие истории Древних Проклятий и Таинственных Захватчиков — покажите мне неприятеля, и я отстрелю ему голову. Lost Planet — именно об этом. Можно сколько угодно лить по этому поводу слезы, но AAA-игры будут в самом скором времени именно такими.

АНДРЕЙ.ОМ

P.S. У главгероя, представьте себе, амнезия, которую, чесслово, пора уже законодательно запретить к использованию в качестве сюжетообразующего элемента.



/ Dark Messiah of Might & Magic

Костры желаний

Одиннадцать лет назад Кармак и Ромеро привили увязшему в MUD-болотах кастрюльному царству немного техногенной магии. Со времен Heretic изменилось немно-



гое: каждому жанровому релизу, который не падает в грязь лицом с точки зрения графической состоятельности, мы до сих пор радуемся как дети. Пора бы остепениться.

И кого волнует, что Ubisoft использовала для оформления E3-стенда Dark Messiah of Might & Magic еще позапрошлогодние декорации от Far Cry? В каком-то очень кармическом срезе это даже верно, ибо ролевая FPS (да простят нам столь дикое сленгосочетание) французской Arkane Studios возведена на основе Source-движка как раз двухлетней давности. Видите? Ничто не изменяется в этом лучшем из миров. Кому FPS-обноски? Несите в RPG-лепрозорий, там кушают не глядя.

Тем временем стряхнувшие с плеч медлительный графмотор собственного сочинения бойцы Arkane Studios активно эксплуатируют добродетели Source Engine. Наш герой, обладатель двух манерно оттопыренных ручонок, рвет и мечет орочье поголовье в знакомой нам по скриншотам пещере-над-обрывом с остервенением составителя Красной Книги редких видов мифологических животных. Меч с аляповатой (не чета Oblivion) КРОВИЩЕЙ на лезвии входит в брюхо ближайшему зеленому недотепе, тот покорно вздыхает, его небрежно смахивают носком сапога. Еще одного клыкастого красавца долго гоняют по тропинке fireball'ом. Вы не ослышались! В Dark Messiah of Might & Magic наш ежедневный, бытовой, почти что как природный газ, fireball вдруг стал по-военному разделяться на три боеголовки и повиноваться капризам указательного пальца волшебника: «Налево, налево, направо, еще чуть ниже — бац! — в темечко...»

Руки на переднем плане синеют и краснеют, пальцы складываются в невероятные гарнитуры. В результате таких метаморфоз орки потешно барахтаются на нежданно оледеневшем каменном полу в ожидании coup-de-grace, обращаются в минимы и навсегда исчезают под зловещим каблуком кирзача. Однако маленький победоносный блицкриг внезапно терпит фиаско: пара жертв избегает, казалось бы, неминуемой гибели под умело обваленным сводом (да, ловушки) и отчаянно мутузит отбивающегося протагониста до тех пор, пока сокровенный градусник в потаенном углу интерфейса не наполняется доверху и экран не окрашивается в благолепные цвета утренней зари. Мгновенно озверевший персонаж отвешивает агрессорам такого пинка, что пара с долгим воплем улетает за горизонт. Что это было? Специальная накопительная бонус-карта для пинков и затрещин.

Жаль только, что разряженная всуе. В качестве десерта E3-приключение «Темного мессии» предлагает схватку с циклопом библейских обводов: упырь безразмерен! Довольно сообразительное для босса животное легко переворачивает валуны, под коими схоронился герой, ловко швыряется бочками, поднимает завораживающие воображение мириады брызг из расчетливо расположенной лужицы и, схватив, наконец, хлипкого человечишку, не откусывает ему голову, а лишь трубно ревет в лицо. Это он зря. Выстрелом из лука активируется очередная ловушка, на одноглазого падает добрая половина уральского хребта, и пока он барахтается под тоннами камня, мы безжалостно выковыриваем ножичком единственный орган зрения. Дальше дело техники; демо поспешно сворачивается.

First Person Shooter? Не в глаз, но рядом. Девелоперы даже не скрывают этой жанровой близости: намедни они обнародовали планы многопользовательского режима для любящих коллективизацию теневых Иисусов. Deathmatch, командный и не очень, а также умозрительный Crusade Mode, «масштабная онлайновая баталия на серии карт для 32-х резвящихся мессий». Поэтому ответом на вопрос о глобальности игромира и свободе перемещений E3-гиды из команды Ubi лишь пожимают плечами: «Будут уровни. С точкой входа и точкой выхода». Что, увы, и требовалось доказать. А все равно хорошо?

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ Crysis

LËD

При помощи современных видеокарт еще вчера можно было бы поднимать из-за горизонта солнце и вращать землю, но девелоперы — вот чудаки — бросились срочно рисовать реалистичные джунгли, как в телевизионном сериале Lost. Haze, Just Cause и даже Crysis — все о том. Страшно вспомнить, что мы принимали за реалистичные джунгли до, ммм, позапрошлогодней Far Cry: Vietcong или там Medal of Honour Pacific Assault? Извилистый коридор с крашеными зеленой краской стенами, как в коммунальной квартире, плюс пара стратегически расположенных для блезиру бревен. Жесть и, как гласила выданная мне на Сансет-бульваре каким-то страдальцем бумажка, mass suicide. Про мучительный позор православного «Вивисектора» мы целомудренно молчим.

Не то сегодня. Церемонимейстер на стенде EA, рисуясь, ведет стволом автомата из стороны в сторону — пули ФИЗИЧЕСКИ КОРРЕКТНО косят листву, перешибают ветки, ломают бамбук. Причем так, знаете, косят, без особой помпы, буднично. То есть экономному вам можно уже забыть об отпуске в Турции: достаточно запустить Crysis и присовокупить к монитору ультрафиолетовую лампу, предусмотрительно скрученную из дворового солярия.

Здесь имеет смысл напомнить о коллизии сильных: в силу трудноописуемых словами юридических танцев с участием бубна, CryTek и Ubisoft последней в пользование отошел бренд Far Cry (который немедленно подвергся машинному доению: см. Far Cry Instincts на Xbox и Far Cry



Instincts Predator на Xbox 360), все его гипотетические будущие сиквелы и ответвления, и движок CryEngine за номером один — по иронии злодейки-судьбы, на нем, вероятно, будет строиться официальная игра сериала Lost, которую анонсировали буквально пару дней назад. В результате раздела имущества разработчикам CryTek осталась вторая версия CryEngine (именно на ней бегает издевательски названный Crysis) и жирно лоснящийся контракт с Electronic Arts.

Нельзя не заметить, что развод пошел немецкоподданным девелоперам на пользу: Crysis получается главной (ну, может, за вычетом Gears of War, о которой в следующем номере) достопримечательностью E3-2006, и если кто-нибудь будет говорить вам, что это не так, сочувственно улыбайтесь в ответ, как это принято делать в беседах с городскими сумасшедшими. Помимо красот, о которых не будем (точнее, пару сентенций, но позже), в игре имеется нереальной плотности и густоты экшен. Один из игребельных уровней — не что иное, как гигантский тонущий танкер (!), на который не теряя даром времени посягают еще более чудовищные инопланетные треножники (!!) — похоже на ключевые сцены «Войны миров», только в главной роли не какие-то пуссиз, а мы с автоматом. Это тысяча двести секунд нестихающего угара: ревут сирены, надсадно скрежещут ломаемые давлением переборки, паленые элиены озаряют окрестности такой страшнейшей пиротехникой, что мурашки дыбом. Но, впрочем, ладно — видели и не такое; стоит, однако, душевно поблагодарить CryTek за creature design. Самым слабым элементом оригинальной Far Cry были кретинские мутанты, выбегавшие нам навстречу из джунглей иллюстрацией классической Интернет-штуки про прядь; в Crysis кто-то (наверное, EA) подсказал нашим друзьям не мудрствовать, а просто содрать треножники у Спилберга. Так и сделали, присобачив им для солидности лёдотворные пушки — ну, в общем, молодцы, нормально, сойдет.

Вот тогда и начинаются джунгли. Crysis стартует по-настоящему: по течению сценария нам нужно добраться до упавшего на остров инопланетного артефакта, попутно обратав коммунистических северокорейцев, имеющих на гаджет свои виды. На старте миссии имеет смысл поковыряться с оборудованием: клик мышеколесом — и альтер-эго вскидывает винтовку, позволяя нам выбрать тип патронов, емкость магазина, наличие глушителя, подствольного гранатомета и т.п. Выглядит очень вкусно, но, как вы и сами понимаете, многое будет зависеть от баланса; отдельно придется отметить крайне злобный искусственный интеллект: пренебрежение глушителем может привести к скоропостижному личному знакомству с половиной спецназа Северной Кореи. А нам это надо?

Краткое демо заканчивается тем, что в телесериальной индустрии принято называть cliffhanger: прорвавшись через инопланетное силовое поле, мы видим картину, бередящую и завораживающую одновременно: изрядный кусок тропических джунглей превращен в парк ледяных скульптур. Пальмы, кустарники, несчастные солдаты — все переливаются нежно-голубым (шейдерным) инеем. Безо всяких дальнейших объяснений на экране появляются традиционные в таких случаях надписи про «камингсун», а на лицах PR-сотрудников EA застывают до крайности многозначительные выражения.

Еженедельный .EXE будет пристально следить за развитием событий.

АНДРЕЙ.ОМ

Crysis

жанр	FPS про лед и солнце
платформа	PC
разработка	CryTek (www.crytek.com)
издание	EA (www.ea.com)
дата релиза	Осень 2006 г.
	http://electronicarts.co.uk/games/8456

/ Enemy Territory: Quake Wars

На чужом огороде

Смехотворная линейка релизов Activision побудила нас явиться к пресс-контакту, незабвенной Сьюзан Пэнтер, с неподобающим вопросом. «Вовсе не слабая, а компактная!» — немедленно возмутилась боевая подруга всех наших суровых дней, попросив никогда, то есть, ни при каких условиях больше не использовать это плохое гадкое слово в отношении подопечных ей продуктов. Ничего не попишешь, мы вынуждены наречь Enemy Territory: Quake Wars откровенно компактной игрой! Здесь следует четко понимать, что качество продуктов жизнедеятельности id Software и их популярность — суть непересекающиеся прямые. Одно распрекраснейшим образом обходится без другого, и в коммерческом успехе Quake Wars мы уверены железобетонно и твердокаменно. Но это не значит, что данная FPS-затея нам хотя бы нравится.

Потому что в соавторстве с английской Splash Damage прославленная, но окончательно обленив-

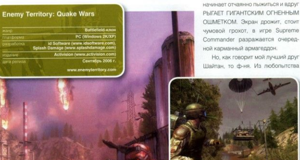
шаяся id снимает кальку с командного шутера Battlefield от EA. Зачем Кармаку британцы? Ковать сюжетные multiplayer-карты — это их визитка. Зачем островитянам материковый Кармак? Он умеет делать графические движки like no other. Думает за квейкоборцев команда Digital Illusions (www.dice.se), презентовавшая на стенде Electronic Arts футуристическую версию Battlefield-сериала.

Заметим, в способности отцов жанра сделать командный многопользовательский шутер с несравненно отточенным игробалансом у нас нет сомнений. Карты Quake Wars меньше, в игре нет декадентского изобилия милитаристской машинерии (в частности — реактивных самолетов) — Немезиды и смертного приговора для любого уважающего себя FPS-продукта. У отпрыска id будут иные проблемы: здесь с самолета сбрасывают транспорт и зенитки по первому требованию, заскриптованная чекпойнт-система выполнения миссии подвержена эксплуатации и уязвима для кемперов.

Как и в Wolfenstein: Enemy Territory, карты Quake Wars построены вокруг идеи срежиссированного сценаристами наступления одной стороны и отчаянного ему сопротивления другой. Ответные ходы даже не предусмотрены, и единственная миссия E3-версии игры тому яркая иллюстрация. Защитники отечества (люди) обязаны отремонтировать переброшенный через крохотную ямку мост (раз), провести по нему мобильный HQ — двухэтажную хрущевку на гусеничном ходу — и водрузить ее в строго оговоренной точке (два), а затем взломать коды доступа к защитному экрану базы строггов (три), чтобы нанести по ней ракетный удар справедливого возмездия. Представляете себе, какая анархия царит уже на подступах к починяемому инженерами примусу? Повелители разводных ключей идут под нож целыми батальонами, их благородные защитники несмело постреливают из-под пеньков и прочих естественных укрытий, а армия строггов в полном составе поливает переправу-переправу (берег левый, берег правый) апокалиптической ярости огнем из всех подобающих случаю стволов. Методично, тупо и даже не весело. Но процесс.

Публика, впрочем, в восторге. Она не замечает заимствований, искусственности, с которой авторы Enemy Territory принуждают игроков спешиваться и вылезать из-под брони танков под пули. Перед глазами ярко горит магическое слово «Quake», на лобную долю давит тяжесть знания: это модифицированный Doom III-движок. И все, больше ничего не требуется, а дребезжащий, неожиданно старческий и скрипучий голос объявляет: «We have ca-a-aptured the base. Obje-e-ective accomplished».

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



Enemy Territory: Quake Wars

жанр	Battlefield-клон
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	id Software (www.idsoftware.com), Splash Damage (www.splashdamage.com)
издание	Activision (www.activision.com)
дата релиза	Сентябрь 2006 г.

www.enemyterritory.com

/ Supreme Commander

Церетелли на векка

Юниты Supreme Commander почему-то заставляют вспомнить идеоматическое выражение «итальянская пара»: это когда плотный небритый мущщина идет под руку с феерической блондинкой в полтора раза выше и в три раза худее его... The point, как говорят в «Футураме», remains valid: вот, например, местный аналог мамонТанка. Драматически ползет по экрану, уминая собой ландшафт и распугивая более мелкую технику. Ну нормально, что же — все мы игрывали в детстве в C&C, глядя на гобелен «Пастушка». Двигаем экран дальше — и упираемся в стальную стену. Но чу! Ни разу это не стена, а борт нашего дредноута, вполне себе полноценного игрового юнита. Монстросити тянется на добрые десять экранов в невменяемой детализации — плавучий некрополис, каждое орудие которого превышает давешний танк размерами вдвое. Вот одна из пушек начинает отчаянно пыжиться и вдруг РЫГАЕТ ГИГАНТСКИМ ОГНЕННЫМ ОШМЕТКОМ. Экран дрожит, стоит чумовой грохот, в игре Supreme Commander разражается очередной карманный армагеддон.

Но, как говорит мой лучший друг Шайтан, то ф-ня. Из любопытства

покрутив мышеколесо, мы сталкиваемся с невиданным для современной стратегической игры зрелищем: дредноут — лишь крохотная часть гигантской флотилии. Крейсеры, авианосцы, линкоры; под поверхностью воды злобно скользят силуэты титанических субмарин. Все еще помним танк, да? Отсюда он выглядит крошечным пикселем; попасть в него курсором уже невозможно — лучше манипулировать специальными пиктограммами.

В принципе, всего этого уже достаточно для большой диссертации: ну там, знаете, гигантомания, значение фрейдистских символов в свете специфики пубертатного периода тов. Кристофера Тэйлора и прочая отрада доморощенного психолога. Но еще пара манипуляций колесиком — и мы возносимся на воздуся, где барражируют совсем уже невменяемых размеров космические левиафаны. Все прочее превращается здесь в разноцветные символы на глобусе: Supreme ведь Commander-то, не тлен собачий, — не нужно тыкать каждому танчику курсором в пункт назначения, все многотонные армады следят за слабой дрожью кончиков наших пальцев.

Здесь следует заметить, что выглядит все отнюдь не так роскошно, как, скажем, в свежайшей Rise of Legends — дизайнеры юнитов Supreme Commander очевидно вдохновлялись простейшей геометрической фигурой «квадрат». Впрочем, объяснимо: во-первых, роботы, а во-вторых, art direction явно пересекается с кристэйлоровской Total Annihilation, на которой многие из нас вполне себе возмужали. В качестве компенсации за экономию полигонов войска богато анимированы: крутят надстройками, шевелят конечностями и бодро прицепляются к подбрюшьям крупных транспортов. Впрочем, возиться с мелочами Крису Тэйлору и его маленьким друзьям явно неинтересно: с куда большей охотой нам демонстрируют НЕРЕАЛЬНО ГИГАНТСКОГО МЕТАЛЛИЧЕСКОГО ПАУКА, который давит танки ногами и переворачивает дредноуты, а также старое доброе ядерное оружие. Боеголовка вонзается в сердце давешнего флота: эпицентр моментально превращается в квадратный километр раскаленного белого света, первая ударная волна сметает все и вся, куда хватает взгляда. Над тем, что еще недавно было гордостью наших ВМС, расцветает знакомый нашим более или менее взрослым зрителям по передаче «Сегодня в мире» с Фаридом Сейфуль-Мулюковым ядерный гриб имени звездно-полосатых агрессоров. В береговую линию вгрызается произведенная взрывом цунами, а немногочисленные уцелевшие средства ПРО тщетно ухают на приближающиеся к месту событий новые ракеты... Страшное дело, война.

Про ресурсодобычу и базостроительство мы поговорим ближе к релизу, пока же хотелось бы отметить невиданную доселе автоматизацию микроменеджмента. На определенном этапе разрешается даже вызвать специального директора по развитию: он сам по себе разруливает добычу ресурсов, возведение необходимых зданий, исполнение апгрейдов и пр. Обычно такие вещи еще в колыбели бывают удушены идиотским искусственным интеллектом, но Gas Powered Games мы почему-то в очередной раз верим.

В целом же со стратегиями происходит небезынтересное: с графикой и физикой все более или менее уже наигрались, теперь грянуло время gimmicks: суда на десять экранов, вселенский симулятор всего (Spore), индивидуальная кастомизация каждого юнита (новый Warhammer), вселяемость в юниты и т.п.; многое из этого тихо сгинет в выгребной яме, но что-то просто обязано выстрелить и стать новой, если вы понимаете, о чем я, «резиновой рамкой». Любопытно, кстати, что во главе процесса хочет стоять именно THQ: издатель подгреб под себя такие стратегические вкусности, как реликовскую Company of Heroes и Warhammer 40K Dawn of War, а также приютил Криса Тэйлора, последние несколько лет дружившего исключительно с Microsoft.

АНДРЕЙ.ОМ



Supreme Commander

жанр	Монструозная RTS
платформа	PC
разработка	Gas Powered Games (www.gaspowered.com)
издание	THQ (www.thq.com)
дата релиза	2007 г.

www.supremecommander.com/



/ Bioshock

Bioshock

жанр	Идейный отпрыск System Shock
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox 360
разработка	Irrational Games (www.irrationalgames.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
дата релиза	2007 г.

Eating fish

Единственное, о чем не позаботился в этом году Кен Левайн (Ken Levine), — приобрести права на использование знаменитого трека Mr. Scruff «Fish». «I expect you'd like to know about frogmen? — мог бы высокопарно рецитировать наш пронырливый продюсер. — Trout are freshwater fish and have underwater weapons. Don't you go too near!..»

Все прочее Кеннет, как злобно окрестили Irrational-мессию локальные игротелевизионщики, предусмотрел и спланировал. Ни одного любительского видеоролика Bioshock, снятого, как обычно, сокрытой в восьмом зубе микрокамерой, не просочилось на просторы свободного медиа-пространства сети Интернет. Ни один дизайнер не обронил в эйфории E3-угара лишнего слова об идеологическом пасынке System Shock. Неудивительно: во-первых, все сотрудники Irrational Games были крепко заперты за гранитными стенами стенда 2K Games, а во-вторых, все интервью Левайн давал лично и шепотом.

Ключевой задачей пламенных речей господина продюсера, как правило, являлось создание ассоциативных мостков между The Elder Scrolls IV: Oblivion и Bioshock. «А как же великое наследие Looking Glass?» — изумится иной читатель. Все просто: бостонская компания давно почила в бозе, а Bethesda Softworks, подари ей десница века благоденствия, была, есть и будет. В итоге Bioshock от Кена Левайна — это «очень страшная (в смысле «spooky», а не то, о чем вы поду...) Oblivion, action/RPG/FPS и под водой, в арт-декор-задниках, но с ностальгической эстетикой американских сороковых (ранних пятидесятых), с искусственным интеллектом следующего тысячелетия, саспенсом и ролевой системой (наконец-то) System Shock 2». Мы искренне недоумеваем, почему в этой блистательной подкорочной упаковке не присутствуют имена Microsoft, Google, General Motors, Exxon Mobil, Wal-Mart и прочих алтарей коммерческого преуспевания. Недосмотр-с.

На поверку Bioshock почти полностью соответствует сочной и вывернутой до последнего знака пиар-патоке Кеннета Л., однако нас больше интересуют моменты, о которых он умолчал. Среди прочего — сущая мелочь — геймплей. С обоймой из трех антагонистов, единственным видом оружия, парой спеллов и трогательной байкой о взаимоотношениях Большого Брата и Крошки Сестры, на сегодняшний день проект скорее напоминает тематический парк развлечений, нежели вызревший FPS/RPG-гибрид, способный встретить испытание временем во фронт. Отдельные находки, нет слов, хороши: остроумной конструкции из пулемета и вращающегося офисного стула (вместе — турель) мы не видели со времен «Крепкого орешка». Концепция независимой AI-экологии также вызывает симпатии: чистильщики, например, работают в паре «сборщик-телохранитель» и являются к теплому еще трупу поверженного мутанта с неотвратимостью рока, просто потому, что так устроены. Увидев в герое конкурента-мародера, оспаривающего их права на бесценный генетический материал, незваные гости моментально атакуют, однако, не видя немедленной опасности для энергоресурса, они полностью индифферентны к происходящему.

Подъем переворотом? Лучшая игра года? Навряд ли. Irrational предпочитает не экспериментировать с единожды обкатанным геймдизайном, а под сверкающей оболочкой Bioshock ожидаемо выступают скулы той самой System Shock 2. Не склонные к диалогам NPC, скармливаемый страницами из дневников сюжет, бесконечная борьба с врагом неодушевленным — камерами слежения и автоматизированными охранными системами — все свидетельствует о готовности австралийцев сделать еще одну крепкую тылом, но отнюдь не гениальную игру. Пока Левайн нахваливает «пережившее апокалипсис подводное царство», нас не заинтриговать. Хватит! Мы устали опаздывать к вечеринкам. Дайте нам, пожалуйста, конец света. Right here, right now.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

(Продолжение следует)

.MULTIPLAYER

Мезозой-инкорпорейтед

Место и время для рандеву с проектом «Инстинкт выживания: Эра динозавров» («ИВ» по просьбе сестры таланта) заранее оговорены не были. Наши жизненные пути пересеклись в первый день КРИ-вертепа. Прямо напротив входа в подземелья, где, по уверениям людей из «1С», водятся санитары, параллельно «Меридиану 13» от «Буки», одинокий широкоформатный экран бурлил дремучей, бесконечной, непролазной зеленью. Подозрительно Юрского периода.



«ИНСТИНКТ ВЫЖИВАНИЯ: ЭРА ДИНОЗАВРОВ»

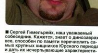
www.alterlab.ru/company21.html

жанр	Симулятор жизнедеятельности крупного ящера
платформа	PC
разработка	AlterLab Development
издание	Не объявлен
дата релиза	2006 г.



Более придирчивый осмотр вскрыл несколько замечательных фактов: а) растить гигантского тамагочи от первого лица — занятие весьма интригующее; б) тема ящеров-исполинов представлена в существующей КИ-истории в корне неверно: где это видано, чтобы на динозаврах катались верхом, сражались и ходили топтать городских?; в) зеленая еще питерская команда AlterLab Development пытается сотворить чудо; г) у нее может получиться.

Сонм вопросов, явившихся в результате получасового созерцания телевизионного окна в мезозойские чащи, пришлось адресовать Сергею Гимельрейху, креативному директору студии, что замахнулась на создание ролевой игры, отражающей полный цикл жизни динозавров. От рождения до смерти.



■ Сергей Гимельрейх, наш уважаемый собеседник. Кажется, знает о динозаврах все, способен по памяти перечислить самых крупных хищников Юрского периода и дать их исчерпывающие характеристики. В разговоре обстоятелен и точен.

Лапы, крылья, хвосты

Сергей, мы теряемся в догадках — почему именно динозавры? Не слишком ли трудоемкий материал для молодой команды? А как же исправно приносящие дивиденды своим создателям окопы Второй Мировой, безрадостное человеческое будущее или еще более мрачное прошлое?

Вы, безусловно, правы. Вот только очередь за дивидендами с каждым днем растет. Шанс, что именно наша игра будет замечена среди серой массы безликих шутеров и стратегий, весьма невелик. Приходится выбирать пути объезда. При обсуждении концепции нового проекта мы сконцентрировались на двух основных целях: игра должна обладать нестандартным геймплеем, но быть коммерчески успешной.

Концепция «ИВ», кстати, возникла спонтанно, когда на планерке один из программистов подал идею симулятора боев хищников. Мы уцепились за нее, не ограничивая себя до поры жанровыми рамками, затем подвели проект к наиболее близкому жанру — РПГ. Что касается эры динозавров — на наш взгляд это один из самых интересных и раскрученных периодов в истории Земли. Кроме того, мы не планируем останавливаться на одних лишь вымерших животных. А какие возможности открывает перед нами Интернет!

Подождите, постойте! Давайте-таки определимся с жанровыми рамками. «Догнал-убил» — это аркада с элементами экшена? Что дает вам моральное право называть «ИВ» ролевым проектом?

А что, по-вашему, является ролевой игрой? Это, прежде всего, отыгрывание самой роли, ассоциация себя с неким существом, и, на мой взгляд, это необязательно человек. Опять же получение уровней, накопление опыта, распределение очков, взращивание, так сказать, себя уникального — это отличительные черты РПГ. Честно говоря, опыт самого игрока в «ИВ» много важнее условных единиц игрового экспириенса. Основная задача — дать почувствовать красоту и трагичность мира дикой природы с помощью доступных уровней восприятия, учиться выживать, экспериментировать, развиваться в мире, где родился ваш аватар. Пробудить природные инстинкты, заложенные в каждом из нас, если хотите.

Отсюда поподробнее, пожалуйста. Как станем пробуждать? Как развиваться? Дышать огнем и метать бомбы не будет дозволено? И, если можно, пример, какую животину сможет вырастить пользователь «ИВ»?

Дышать огнем точно не придется, а вот яда хватит на всех. Мы предоставим на выбор игроку девять видов хищников Юрского периода, от небольшого велоцираптора до исполинского тираннозавра. Причем одни особи будут обитать в подводном мире, кто-то освоит воздушное пространство. Помимо внешнего

вида, каждый динозавр отличается набором уникальных повадок, средой или зоной обитания, стилем управления, начальными параметрами. Играя за велоцираптора, например, можно стать вожаком стаи и участвовать в травле крупного зверя, а вот тираннозавру за непомерно высокие физические параметры придется расплачиваться одиночеством и непреходящим чувством голода.

Жуть...

Зато с достижением нового уровня игрок получает доступ к более экстравагантным способностям своего героя. Ядовитый укус, звериный рык, масштабирование для летающих ящеров, временное ускорение, мимикрия — список далеко не завершен. Естественно, в угоду зрелищности, многие способности имеют мало общего с животным-обладателем, но уверяю, большинство из них присутствует в том или ином виде в дикой природе.

■ Ранние шоты «Инстинкта выживания». Уже присутствует более чем убедительная шейдерная вода и растительность весьма умеренной плотности.



■ Там, где лес встречается с морем. Пока пустынно, но скоро местность должна ожить и стать весьма опасной для пеших прогулок.

Какую роль будут играть личные качества? Умный динозавр как-то отличается от сильного? Какие это дает преимущества?

В нашем случае понятия «сильный» или «умный» не вполне адекватны. В «ИВ» нет привычного деления на классы, основные характеристики особи сходны параметрам других животных, а вот специальные способности могут кардинально менять поведение. Кто-то сделает упор на силу и скорость особи, при этом будет плохо чувствовать запахи и слабо видеть, другой разовьет органы чувств, чтобы вовремя заметить опасность или выслеживать более мелких животных, находить редкие виды растений.

Поверим на слово. Однако чего в «ИВ» больше: «Прогулок с динозаврами» пера BBC или «внутри забавные дино (раскрашены вручную)»?

Мы изначально ставили перед собой цель воссоздать реалистичную картину мира Юрского периода. К разработке подключены эксперты-палеонтологи и в качестве референс-материалов действительно используются фильмы BBC, труды научных исследований и статьи специализированных изданий. Надеюсь, проект откроет игрокам не только возможность кусаться, но расскажет много интересного о древнем мире дикой природы.

Временные рамки игры — каковы? Мезозойская эра — это, если нас не подводит память, Мел, Юра и Триас? Что окружает путешественника? Другими словами, играющих не станет мутить от обилия однообразных папортниковых насаждений?

Ну что вы! Первую часть игры мы ограничили концом Юрского, началом Триасового периода, но в игре будут встречаться животные и более поздних эпох. Что касается ландшафта и природных зон, игрок сможет совершить путешествие от самых глубин океана до высокогорных районов гигантского по игровым меркам острова. Предполагается несколько зон, различных по гамме, растительности, видам обитающих животных — это хвойные леса и обширные степи, зыбкие болота и районы высокогорья, а также целый подводный мир. Разве этого мало?

В самый раз, особенно если вы обозначите размеры игровых зон. Кстати, что означает «единый игровой мир» в контексте «ИВ», его акватория населена?

В игре будет одна неразрывная локация размером около 50 на 50 километров, включая подводные зоны. Так что быстро пересечь остров окажется делом непростым даже для летающих созданий. Вся эта территория, в том числе и находящаяся под водой (прибрежная зона, реки, озера, глубины), населена живыми существами, которые постоянно развиваются и взаимодействуют с существами из других стихий. Например, вы вышли на водопой, а вас уже поджидает предок крокодила. С суши будет нелегко обнаружить подводную опасность, а вот летающие ящеры вполне могут охотиться на земноводных, плещущихся на мелководье.

Быть может, предполагается решение обыденных вопросов Мезозойской эры? Потопы, засухи, песчаные бури?

В мире «ИВ» предусмотрена смена дня и ночи, различные погодные условия, которые обязательно будут влиять на некоторые характеристики животных. Планируются и стихийные бедствия, которые заставят поменять место обитания или наоборот, дадут возможность хищникам нападать на ослабевших травоядных.

Чем пахнет триасовый лес

Давайте обратимся к собственно игровому процессу. Удивите нас, поведайте, чем придется заниматься большую часть времени, общаясь с «Инстинктом выживания»?

Охотой. Выслеживать добычу по запаху, преследовать ее, атаковать. Причем «вести жертву», на мой взгляд, наиболее интересное занятие. Здесь мы используем технологию отображения запахов. Аватар игрока, другие животные и некоторые

специфические виды растений источают запахи, которые визуализируются в виде частиц определенного цвета, распространяемых по ветру. Почуять запах можно лишь в определенном радиусе, ограниченном обонянием каждой конкретной особи и ее уровнем. Таким образом, суть охоты заключается в поиске следов, оставленных животными, и соотношении формы найденных следов и цвета-запаха с определенным видом особи. Кстати, следы и запахи постепенно исчезают, так что фактор времени мы тоже учитываем. Подводные твари тоже охотятся по запаху, оставленному жертвой. Но не забывайте посматривать по сторонам во время охоты, вдруг кто-то по достоинству оценивает и ваши питательные свойства? Такой подход создает эмоциональное напряжение, необходимую глубину процесса. Игра за мелких хищников, придется постоянно двигаться, учиться прятаться, уходить от преследования, правильно использовать ветер и водные преграды. У крупных особей проблемы иного свойства: задачи устройства засад, слияния с окружающей фауной, оставаясь незаметным до самого момента атаки. Опять же, конкуренты, которые так и норовят откусить вам конечность, ревностно охраняют свою территорию. На десерт мы оставили систему нелинейной подачи квестов.

Да вы что? Не пугайте так — специально заготовленные сюжетные развлечения? Какими они будут? Боимся даже представить, как молодой ящер сможет их получить. Неужели крохотный морщинистый наставник-динозавр с тросточкой и отвратительной привычкой строить фразы задом-наперед?

Сюжетной линии постановлено быть! Во время генерации персонажа случайным образом выбирается глобальный квест, который является, собственно, основной целью, например: убийство крупного хищника, охота на диплодока, рождение нового потомства, миграция в новые места обитания и прочие душещипательные миссии. Помимо того предусмотрены побочные задания, призванные разнообразить жизнь в доисторическом лесу. Борьба за лидерство в стае, отстаивание своей территории или захват чужой, выслеживание кочующего стада, поиск воды, сопровождение и защита потомства в новые места дислокации, строительство нор, борьба за самку и многое другое. Как видите, будет куда приложить лапы. Задания выдаются в процессе игры, когда протагонист приблизится к квестовой зоне, или по истечении определенного времени.

Гм. Простите наше нездоровое любопытство, но как прикажете продолжать род в условиях компьютерной игры? Приманивать самок запахами или гортанными криками? Технология замера температуры внутри гнезда уже отработана?

Приманивать не придется, а вот побороться за нее с конкурентом — вполне вероятно. Чтобы создать семью, нужно построить нору или гнездо, затем найти и отстоять самку, привести ее к «дому»... и через некоторое время кладка появится сама собой. Многое в этом увлекательном процессе размножения, конечно, купируется. Хотя задумка с брачными танцами — как мини-игрой — была бы к месту.

Просим продемонстрировать анимацию танцев романтично настроенных трицератопсов! Как на подобное поведение отреагируют неигровые персонажи? Чем живут они, пока мы движемся к неотвратимому вымиранию?

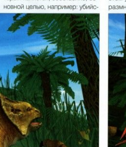
Искусственный интеллект в нашем мире предполагает симуляцию жизненного цикла животных и некоторых растений. Динозавры обитают в определенных природных зонах, могут мигрировать, реагируют на смену дня и ночи, на погоду, получают уровни, охотятся, побеждают и гибнут. «Неигровым» динозаврам тоже необходимо есть, отдыхать, пить воду, искать пропитание, защищаться от хищников, давать потомство. Мы не ставили целью охватить абсолютно все возможные варианты поведения животных, но «ИВ» будет достаточно правдоподобной имитацией жизни.

Если, предположим, долго и усердно вырезать тучные стада в одном и том же районе, он в конце концов станет необитаемым?

Именно! Это один из вариантов реакции глобального AI на действия игрока. И понесшая ощутимые потери популяция травоядных может никогда не вернуться в родные места. А вот другое стадо во время миграции вполне может обосноваться в этих землях, так как у них еще нет информации о подстерегающей их опасности.

Впечатляет. Но вдруг нам взбредет в голову припарковать родного T-rex`а где-нибудь под кустом куманики и забыть? Сколько реальных игрочасов длится жизнь виртуального ящера? Конечно, если ее не оборвет ядовитый вражеский зуб?

Определить точное количество часов, которое может провести игрок в динамично изменяющемся мире, очень сложно. В среднем для достижения основ-



■ Представитель местной фауны. Кажется, детеныш протоцеротопса.

■ Вид на доисторические папоротники под палящим доисторическим солнцем.

ной цели понадобится от 35 до 60 часов реального времени. Что касается вашего ти-рекса, в лучшем случае умрет от голода; в худшем — пойдет на завтрак к конкуренту.

Динобой

Хотелось бы узнать кое-что о системе боя. Клавиша «схватить и трепать» предусмотрена? Могут ли нам откусить лапу, крыло или хвост? Остаются ли благородные шрамы?

Боевая система основана на применении комбо и использовании специальных боевых возможностей, о них мы говорили в самом начале беседы. Ядовитый укус, звериный рык, временно увеличивающий физические характеристики, далее везде. Думаю, конечность откусить не удастся, а вот шрамы после боя остаются навсегда, поэтому опытного противника можно определить почти сразу.

Неужели с ростом уровня придется учить аркадные комбо?

Комбо-удары — лишь одна из веток специальных способностей персонажа. Можно, конечно, обойтись и без них, хотя они существенно облегчают жизнь хищника.

Постараемся обойтись. Знаем, что о графических роскошествах говорить рано, но все же… Пространства, ящеры — все выполнено на собственном движке? Какой он? Дайте пригоршню циферок: объекты в кадре, версии шейдеров, эти сложные слова, так любимые авторами пресс-релизов.

Мы используем расширенный и доработанный движок Gamebryo от Emergent Game Technologies, поддерживающий большинство современных технологий и 3D-алгоритмов. Полная поддержка третьей версии шейдеров; высокополигональные персонажи (в среднем 10-12 тысяч полигонов на модель); normal, specular, spherical, cubic mapping; динамическое освещение; HDR. Довольными должны остаться и владельцы топовых систем, и пользователи бюджетных машин.

Как предполагается отображать такие параметры, как возраст, здоровье, выносливость, голод, степень… пахучести?

Для таких данных отведен специальный экран, на котором отображаются основные параметры и способности на текущем уровне. Во время игры на основном игровом экране не должно быть никаких индикаторов: мы изначально отказались от идеи лайфбара и прочих панелек, дабы ничто не мешало погружению в прошлое. Однако многое будет визуализироваться постэффектами, например, во время охоты, когда хищник наконец получает визуальный контакт с жертвой, палитра мира багровеет, голод отображается в виде «плавающего» изображения, критические ранения — в виде затемнения экрана.

Мутит от жадности? Одобряем. Как обстоят дела с масштабами? Мы почувствуем себя хотя бы родственником Годзиллы?

Тираннозавр — ваш выбор. Это будет весьма хардкорный персонаж, герой для одиночек, желающих почувствовать себя быстрее, выше, сильнее и… голоднее остальных. Однако даже ему не по зубам будет голиаф-диплодок. Встреча с ним никого не оставит равнодушным, клянемся!

Отыщем его в игре первым делом. Кстати, от чего вымерли динозавры?

Они не вымерли, они живут среди нас.

беседу вел
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

УЧУ
С Ч А С Т Л И В Ы Й

РОЗЫГРЫШ 04.2006



Считая мексиканцев

Ghost Recon: Advanced Warfighter (GRAW) — полноценная ПК-игра. Это важно уяснить в первую очередь после фиаско с портированным R6: Lockdown и так и не вышедшим у нас Ghost Recon 2. О версиях для Xbox и PS2 умолчим. Даже GRAW для Xbox 360 (едва ли не самый успешный и продаваемый релиз консоли) — совсем другая игра. Вид от третьего лица, заточенный под геймпад тактический интерфейс (читай: «отсутствует»), убогий примитивный мультиплеер...

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

жанр	Тактический шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2, Xbox 360
разработка	GRIN (www.grin.se)
издание	Ubisoft (www.ubi.com)
локализация	GFI (www.gfi.su)
издание в России	«Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	3 мая 2006 г.
железо	Pentium 4 2800+, 1 Гбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 4,5 Гбайт на жестком диске

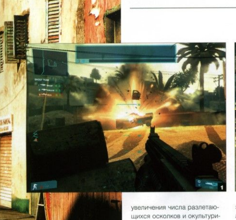
game.exe наш выбор

www.ghostrecon.com

Вариант для ПК, сработанный шведской конторой GRIN (Bandits, Ballistics), является бесспорным наследником того самого, первого, незабываемого Ghost Recon, который мы все зна и лю. Вид — от благородного первого: налицо грубоватая, но эффективная тактическая карта и неотшлифованный, но совершенно блистательный кооператив (не говоря уж о прочих чисто многопользовательских развлечениях)... GRAW проще, доступнее, глупее и в чем-то беднее, нежели оригинальный хит, но, знаете, я всерьез считаю Ghost Recon лучшей игрой в истории человеческой цивилизации, и если GRAW выдерживает само сравнение с НЕЙ, значит, это очень и очень неплохой тактический шутер.

Футурама

В GRAW столько всего хорошего, это такая богатая, насыщенная событиями и деталями штука, что рассматривать ее с технической точки зрения совершенно не хочется. Она красива, как Мехико-сити, созерцаемый на закате с вертолета: марево над асфальтом, дымящие трубы, солнце, играющее на стволе винтовки сидящего напротив снайпера. Она не без оснований желает мощной видеокарты и мощного процессора. В максимальных (и даже средних) настройках на видеокарте вчерашнего дня игра просто не запустится, а на карте дня сегодняшнего будет идти со скоростью семнадцать кадров в секунду. Ей нужна техника дня завтрашнего, она не откажется от AGEIA PhysX, физического акселератора, усовершенствующего и наливающего смыслом всяческую деструкцию (от фонтанов искр при попаданиях в металл до





увеличения числа разлетающихся осколков и окультуривания витающих в воздухе копоти и дыма).

Хотя и без акселератора... Физика GRAW до поры лежит в засаде и особенно себя не проявляет: вот аккуратно сели колеса и открылась дверца у задетой легковушки (можно, кстати, выбить стекло и использовать дверцу в качестве укрытия), вот высыпались монетки из подбитого парковочного счетчика — приятные мелочи. экипажа... Но это только начало. Взрывом скручивает сложную конструкцию, нависающую над дорогой (светофор и дорожный знак), — все это смешивается с выломанными из броневика кусками брони и широко раскидывается по улице в зареве затухающего взрыва. В ушах чуть звенит.

Разработчики несколько злоупотребляют заскриптованными физсобытиями (а заскриптовано тут все, что только может быть, от вертолетов (если в затылок бегущему человеку попадала пуля из винтовки, он делал кувырок в воздухе). В GRAW массу интересных последствий вызовет стрельба по чему угодно, хотя это даже не модный блокбастер класса Black, где кроме взрывов нет ничего! Перед нами глубокий тактический шутер, стреляют в котором сравнительно редко, и все вышеописанное — суть роскошь, шокирующее графическое расточительство для нас любимых.

В каждой миссии есть период кондиционирования: ожидание начала миссии в чреве вертолета или бронетранспортера. **Хотя парашютирование — только в сингле.**

1 Если закатить под машину гранату, она лишь слегка подпрыгнет на рессорах. Зато если угодить из подствольника в бензобак!..

2 Естественное укрытие всегда должно быть на расстоянии вытянутой руки. Хотя даже в этом случае от первого выстрела снайпера спастись практически невозможно. На Normal-сложности AI, бывает, прощает замешкавшегося командира. На Hard — не бывает.

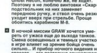
А потом прямо на тебя из-за угла выезжает набитый мексиканскими инсургентами бронетранспортер, и ты садишь в него из подствольника. Первая граната не оказывает серьезного эффекта — в сторону летит кусок металла, выбросило одного из парней, броневик слегка осел... Заряжаешь втрую, стреляешь, попадаешь... и бронемашина ВЗРЫВАЕТСЯ. Она взмывает на огненной подушке и, кажется, повисает в воздухе. Вертикально вверх уходит дверца, по длинной дуге — обломки двигателя, в стороны выносит колеса и тушки до артобстрелов, после которых на припаркованные машины щелчком обваливаются фрагменты здания); в GRAW очень странно обсчитываются взрывы гранат и возникает масса проблем с перемещениями по-пластунски. Но никогда еще я не видел в компьютерной игре такой наглядной и детальной причинно-следственной связи между выстрелом и попаданием. В оригинальном Ghost Recon была очень любопытная физическая система, но она занималась в основном обработкой попаданий в разные части вражеского тела

Помечены красным

В GRAW действует команда из четырех человек. Чаще всего это лидер, снайпер, пулеметчик и разведчик. Если убьют лидера, игра заканчивается, кого-то еще — продолжается. В однопользовательском режиме все не так замечательно: ты всегда лидер, есть сохранения в чекпойнтах, свою смертность здесь ощущаешь не слишком остро и тактической картой пользуешься лишь пред лицом суровой необходимости. С напарниками проще всего сообщаться через доставшуюся нам от консолей







3 Без подствольного гранатомета в Ghost Recon, конечно же, не ходят. Поэтому я не люблю винтовки «Скар»: подствольник на них заменяет переднюю ручку, и ствол очень резко уходит вверх при стрельбе. Проще обойтись карабином М-8.

4 В ночной миссии GRAW хочется умереть от ужаса еще до выхода танков. Смена освещенных и темных участков в игре влияет на зрение бойца очень сильно... И прибор ночного видения не спасает — его постоянно зашкаливает.

систему быстрых команд, — она точно такая же, как в Lockdown. Наведи на нужную тактическую точку прицел и приказывай на здоровье. Доходит до абсурда: когда требуется, чтобы кто-нибудь из бойцов открыл огонь по врагу, находящемуся за углом, приходится все так же целить в гада из-за угла, но вместо того, чтобы выстрелить, лишь оставлять метку-приказ для снайпера! Странно это, барышни.

отправится боец, и вектор стрельбы. Разумеется, при таких настройках снайпер чаще всего оказывается стоящим во весь рост и под кинжальным огнем, а пулеметчик ныряет носом в мусорный бак и упоенно просаживает в него магазин за магазином.

Вся стрельба исключительно позиционная — в городских условиях, да еще отягощенных руинами домов, брошенным транспортом и возведенными

Враги бывают душераздирающе глупы (в бункере, за пулеметом, на снайперской точке)... Зато на вольном воздухе патрули внезапны, словно инквизиция.

Тактическая карта (фактически — вид со спутника) в одиночном режиме не дает сокрушительных преимуществ. Да, на ней видны перемещения врагов (поскольку карты на девяносто процентов состоят из углов, это критично) и разные полезные штучки вроде пулеметных гнезд или пламени из ствола хорошо замаскированного снайпера. Да, с ее помощью можно, наконец-то, организовать синхронный налет на вражеские укрепления с четырех сторон. Но смущает отсутствие тонкой регулировки: с орбиты можно задать только точку, в которую

на улицах баррикадами. В сингле GRAW не мутирует в Full Spectrum Warrior (где глупый дружественный AI, прячась за машинами, палит по не более рассудительному вражескому) ради создания атмосферы, а всех врагов лучше положить самостоятельно, навскидку, даже не прикладываясь к прицелу винтовки. Попасть в противника несложно, а убьют — не страшно, точка сохранения всегда рядом.

Выбор оружия? Любая винтовка с автоматическим режимом стрельбы. Знай успевай поворачиваться и совершать тактические забеги на сверхдлинные дистанции. Есть милейшие профессиональные детали, отличающие GRAW от любого другого шутера: то, как солдаты, словно бейсболисты, с разбегу падают на животы и скользят по земле, вздымая клубы пыли, например. Причем так поступают и свои, и враги: смотрится очень здорово. Или тот факт, что в патроннике оружия при смене обоймы остается один патрон (при условии, что боекомплект не был расстрелян до конца) — на всякий непредвиденный случай. Или то, что резко перешедший со света в тень солдат на секунду утрачивает зрение (опять же, это касается и извечных врагов демократии, мексиканцев).

Да и само оснащение инсургентов — ни одной тельняшки или черной террористической маски, купленной в специальном террористическом магазине. Нет даже сомбреро; все бронежилеты, шлемы, форма, оружие (и техника!) американского образца. Боевики похожи на наши отражения в зеркале. Если бы не цветные метки, которыми услужливо помечает всех видимых врагов общая коммуникационно-тактическая система, отличить своих от чужих было бы положительно невозможно. Враги двигаются точно так же, как союзники, прячутся, выкидывают отработан-

CREDITS

ведущий разработчик	Ульф Андерсен (Ulf Andersson)
ведущий программист	Хьялмар Викстрем (Hjalmar Vikstrom)
ведущий художник	Кеннет Йохансен (Kenneth Johansson)
продюсер	Пер Юхлен (Per Juhlen)

ные обоймы (осторожнее, у них тоже мог остаться патрон в стволе!). И ведь не скажешь, что мексиканцы...

Продвинутый лидер отряда

Но на всю катушку, на все двести пятьдесят процентов GRAW, как когда-то Ghost Recon, раскрывается в режиме кооператива. Если для Xbox 360 под кооператив были сработаны какие-то «карты в Гватемале» на «шестнадцать игроков», то в ПК-версии безобразие творится в том же самом Мехико-сити, в той самой чертовой городской (или окраинной) песочнице, состоящей из арочек, слепых углов и естественных укрытий в виде фонтанов с голыми бабами. На четверых.

Одна пуля может оборвать жизнь хоста и свести на нет два часа образцово проведенной миссии. Карты очень большие, раза в три больше, чем на Xbox 360.

В кооперативе слишком высоки ставки: сохранений нет, и лидер (хост) просто не может позволить себе погибнуть, а остальные (клиенты) не могут позволить погибнуть лидеру. Сдохни, а командира телом от пули снайпера закрой. Мексиканские снайперы, кстати, очень любят выцеливать командиров. Если клиентов меньше трех, то на дело идет AI — убитый клиент возрождается в теле одного из компьютерных коллег. В игре с высокими ставками совсем другие правила. Вид со спутника — это жизнь, надо в каждой жаркой ситуации выделять одного человека только для слежения за обстановкой по тактической карте. Для координации очень важно знать, кто заходит к нам с тыла, кто с фланга, кто подъезжает на броневике и сколько их. Это ведь не искусственный интеллект, при всей своей непроходимой тупости в стандартных положениях таки автоматически распределяющий секторы обстрела! Вэйпонты. Гоу-коды. Коммуникации.

Одна пуля может оборвать жизнь хоста и свести на нет два часа образцово проведенной миссии. Карты очень большие, раза в три больше, чем на Xbox 360; врагов, соответственно, тоже в три раза больше. Кооператив GRAW трудно сравнить с чем-то по накалу страстей — разве что со старыми настольными тактическими играми в духе Advanced Squad Leader, разыгрываемыми лицом к лицу... Попробуйте. Ну, пожалуйста, попробуйте! Подобная степень живого взаимодействия исключительно и драгоценно редка в компьютерных играх вообще, а уж в тактических шутерах... Вы и сами знаете.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

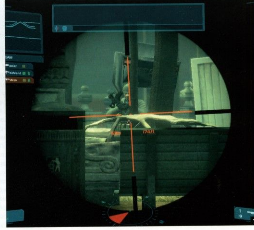
5 Начало GRAW, с прыжком из люка и распахивающимся великолепием Мехико-сити, способно свести с ума. Сколько там, внизу, всего! Индустриальная зона, и даунтаун, и спальные районы, и трущобы...

6 Самые интенсивные и масштабные бои в GRAW приходится созерцать в таком вот виде. Впрочем, взрывы и здесь неплохо смотрятся.

7 Враг честно и лихорадочно меняет обойму. И винтовка такая же, как у тебя. Вот разве что ты не такой идиот, когда противник заходит с фланга... Впрочем, когда как, когда как.









Меж двух «беретт»

Ларина Задница (почему с заглавной, читайте ниже) в тиаре из четырех ручных гранат — это, как ни крути, культ. Никакой не Содом с Гоморрой, не качение КИ под откос, не тотальное растление очередного подрастающего поколения и даже не, упаси боже, повод для пространных рассуждений о ликвидности секса. Нет, это всего-навсего та анатомическая подробность, которую вам придется наблюдать девяносто процентов игрового времени. То есть без малого главная героиня серии о темноволосой расхитительнице всего сущего.

TOMB RAIDER: LEGEND

жанр	ЛавКрофт
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PSP, Nintendo GAMECUBE, Nintendo DS, GAMEBOY Advance
разработка	Crystal Dynamics (www.crystald.com)
издание	Eidos Interactive (www.eidos.com)
локализация	«Новый Диск» (www.nd.ru)
издание в России	ND Games (www.ndgames.ru)
дата релиза	31 марта 2006 года
железо	Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0c, 8 Гбайт на жестком диске, наличие джойстика не гарантирует сатисфакции

game.exe наш выбор

www.tombraider.com

Стоит признать, что Tomb Raider: Legend (далее сексуальное TRL) не идет на компромиссы — VIP-апартаменты на 8, прописью — «восемь», господа, Гбайт дискового пространства должны быть готовы к принятию инсталляционного багажа ее светлости Лары, иначе извольте, подвиньтесь. Следующий!

Делаем ставки

Далее: для интимного акта внедрения галочки в отверстие Next Generation Content игру необходимо соблазнить многодолларовым видеомонстром с поддержкой пиксельных шейдеров версии 3.0 (за полным списком этих редких в природе животных обращайтесь, пожалуйста, к мэтрам «железного отдела»). Без него TRL, увы, хоть и остается очаровательно милой, теряет блеск, глянец, завораживающий пламень в глазах и глубокие строительные щели в стенах. Новая «Лара» слишком мимолетна, чтобы проглотить ее без надлежащего смакования, заменяя подобающий случаю хрусталь пластмассовой тарой за рубль двадцать. Это, простите, моветон — неуважение к ней, себе и художественным изыскам нового движка. Попробуйте, и вам воздастся! Неспешно, на подушечках пальцев, вы проникнете в природные галереи и атриумы, коими TRL дразнит и терзает прямо от двери, оправдывая свою легендарно-ретроспективную славу: «Смотри, вот я какая! Я вернулась, я прежняя, я ни на секунду не постарела». И летит вперед, меняя пещеры на выщербленные оспинами лестницы, кувыркаясь на гранитной крошке, в столбах света





и облаках вековой пыли, перемахивая волчьи ямы со вздыбленными кольями, падая в подземные озера и забиваясь в расщелины.

Сюжетная паутина вихрится вокруг истлевшего меча-в-камне, разбитого и развеянного кусочками по всему свету, орудия, обладающего чудовищной разрушительной силой, управлять которой всенепременно снегах казахстанской военной базы? Водопадах Африки или сырой тьме коридоров средневекового замка? Финальная точка прекрасно смотрелась бы прямо здесь, после живописания движковых красот: игра-опыт, дневничок путешественника, озирающего каждый новый этап странствий с восхищенно распахнутым ртом и сведенным от напряжения лезности — разве можно обойтись без них? А значит, сызнова, крупными кенгуриными прыжками по куцему реестру уровней: Боливия, Перу, Япония, чтобы опять поспеть в Южную Америку к преамбуле эпической битвы.

Главный вопрос, волнующий истовых знатоков TRL-окрестностей, — на месте ли акробатика, или девушка окончательно поворотилась

Лара, погруженная в жидкость, становится мокрой. По статистике, девяносто восемь процентов мужчин, купивших диск с Tomb Raider: Legend, намертво застряли на первом же уровне, рядом с озерцом и водопадом.

1 Порой самые пресные моменты превращаются в шоу. Пыль, выстрелы, трассеры, взрывы, Лара без пяти минут труп.

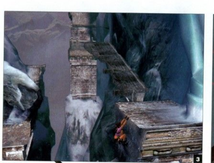
2 Мотогонки сверх меры затянуты. Однако поначалу присутствие девушки и ревущего механического зверя в кадре вызывает восторг.

жаждет каждый уважающий себя подонок. Наша девушка с навязчивой тягой к прекрасному, кстати, тоже. Эта хлипкая история не должна и не собирается держать аудиторию в восторженном напряжении, оставаясь всего лишь поводом для частой смены декора и ветреного, гламурного туризма. Куда бы еще нырнуть Ларисе, где раствориться в лоскутах глянцевых открыток: захватывающем величии ниппонских небоскребов, тонущих в шелковой ночи и блестках городских огней? Сахарных указательным пальцем, залипшим на клавише PrtScn.

Улыбка сборной модели

TRL столь умело начиняет глаза любопытствующих пригоршнями золотой пыли, что ощущение, собственно, процесса настигает где-то на втором круге бесконечного Лара-марафона. Игра пройдена, но нам нужно еще, ведь без внимания остались дополнительные костюмы, апгрейды для пистолетной четы, бег взапуски со временем и прочие важные бесполезности

в сторону шутеров и встала на одну ступень с Максом нашим Пэйновичем? А может, она вовсе потеряла себя в узких парижских улочках и недоквестовых диалогах Angel of Darkness? Успокойтесь, укороченная на косу Лара не стала героиней чистого экшена, а сюжетные ролики совершенно неинтерактивны. В списке основных развлечений главным пунктом все еще значится легкая атлетика. И, если когда-то Tomb Raider и смещенный перелом левого запястья были нежными синонимами, то





3 А ваш арабский королевич так может? То-то! Спортом нужно заниматься, а не головы рубить и на колесницах без прав кататься.

4 Можно, конечно, проползти под лучами. Но ронять девушку на пол как-то негигиенично. Лучше укрыться за артефактом.

ныне, наш поклон дизайнерам, игроуправление безукоризненно. Реакции на нажатия клавиш незамедлительны и четки, что воспринимается как данность поначалу и рождает восхищенные словоформы чуть дальше, когда крепкие с виду карнизы зачихают опасно каменной крошкой и рассыплются от прикосновения пальцем. Камера с апломбом выбирает панораму: вот эта, с вековым водопадом, отделенным радугой от бренного мирка, где сумасшедшая шатенка, позабыв о страховке, карабкается вверх по скале, хороша. Зрачки наблюдателя довольно сужаются, эстетика явленного полотна оставляет благородное послевкусие; здесь Лара срывается и с визгом летит навстречу Load Game.

Пикантные штучки

Отрадно, что господа разработчики, вытянув на качественно новый уровень обязательную часть программы, не забыли отделать TRL известным макияжем. Например, добавили перестрелкам динамики. Бои, как и прежде, весьма скоротечны и сумбурны (автоприцел — мощь наших ягодиц), однако спарринг-партнеры теперь повадились выходить на ковер в количествах ну совершенно непотребных. В противовес чему новая мисс Крофт являет миру навыки профессионального мясника. Каждая вторая заставка, заметим, построена на демонстрации какого-нибудь эффектного Лариного изгиба, ее руки с пистолетом, и выстрелом, иногда в упор. Бэмс! Избиение крупных бандформирований и вовсе способно вызвать негодование «зеленых». Главное — застать горе-интеллектуалов возле случайно нагроможденных бочек с горючим. Выстрел, океаны огня, джомолунгмы трупов, тонкая змейка дыма из ствола — свежее визави некогда очень земной аркадной серии.

CREDITS

главный продюсер	Мэтью Газенда (Matthew Guzenda)
технический директор	Джейсон Белл (Jason Bell)
ведущий программист	Роб Пэйви (Rod Pavey)
художественный директор	Джейкоб Уэндлер (Jacob Wendler)

Физический движок игры, надо же!, нужен вовсе не для того, чтобы раскидывать сложенные под плохими углами тела. Он вполне пригоден для моделирования простеньких, но необыкновенно приятных головоломок. Как достать большой куб из пустого бассейна? Забраться на неприступную скалу, если подходящее дерево наклонено в другую сторону? Спросите об этом у Ларисы, до нее подобными вещами занимался лишь бородатый физик-ядерщик во второй инкарнации сами-знаете-чего. Правда, вместо гравипушки (а у кого ее в наше время не) мы пользуем хлыст-гарпун, незаменимое средство цепляния, раскачивания, подтягивания и перемещения всего любого. Детвора, доведенная до аморального истощения одним видом девичьих шорт, падет ниц перед сочетанием разодранного коктейльного платья, черного кружева и жестко хлещущего инструмента. Дорогая Crystal Dynamics, у нас вопрос: быть может, имеет смысл торговать сиквелом любимой игры вкупе с force feedback-приспособлениями? Кресла, комбинезона, перчаток и маски с молнией посередине (все — черная кожа) должно хватить и для продления удовольствия, и на симуляцию мотогонок, и на то, что ты бросаешь в наш огородец с приставочного поля.

Только представьте себе, отныне во время проката особенно важных скриптовых сцен на экране вдруг возникает указующий перст, и если вы не успели ответить взаимностью с клавиатуры, все, труба. Крофт проваливается, срывается, не успевает ухватиться на лету, возгорается, выглядит подавленной, грустит. Да, минигейм.

Завтра и потом

У Tomb Raider есть лишь один недостаток — слишком ограниченный пространственно-временной континуум для героини. Лара, которая уже не способна ходить или еще не научилась говорить, представляет для нашего брата сугубо энциклопедический интерес. Дыры во времени и встречи с бесконечностью гробокопательниц из минус-пространств, — вариант любопытный, но малопривлекательный. Остаются метаморфозы внутренние — Крофт, вставшая на скользкий путь порока. Очень ждем, правда!

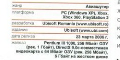
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

5 Под водой меняется даже мимика. Лара поджимает губы и стреляет по сторонам глазами — когда всплываем, хозяин?



Гулливер разбушевался

Чтобы понапрасну не травмировать себя и окружающих, давайте сразу заметим, что несмотря на исключительную авиационную тематику и антураж Последней Мировой (тук-тук по дереву), перед нами никакой, разумеется, не симулятор, а расписной лубочный авиашутер от третьего лица. Игра повышенной приставочности, заточенная под геймпад, чипсы и ноги на стол. Разного рода достоверность лишь изредка смущенно выглядывает оттуда, куда ее заблаговременно засунули.



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

жанр	**Авиашутер**
платформа	**PC (Windows XP), Xbox, Xbox 360, PlayStation 2**
разработка	**Ubisoft Romania (www.ubisoft.ro)**
издание	**Ubisoft (www.ubi.com)**
дата релиза	**23 марта 2006 г.**
железо	**Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ (рек. 1 Гбайт), DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 6 Гбайт на жестком диске**

www.blazing-angels.com

Если вовремя отбросить назревающий вопрос: «А кому вообще нужен аркадный авиашутер на PC?» — то окажется, что игра вовсе не просится в мусорную корзину, как можно было бы предположить. Вот об этом мы сейчас и поговорим.

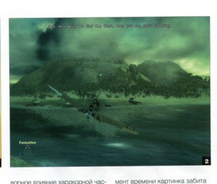
Уголок видоискателя

В отличие от наших телевизионных собратьев по несчастью, в ПК-стане продуктов подобного жанра практически нет. Разве что окончательно растерявшая остатки вменяемости LucasArts сравнительно недавно отметилась грандиозной катастрофой Secret Weapons Over Normandy. Фиаско тем более удивительным, что за дело тогда взялись разработчики из высшего света — Totally Games, авторы легендарного авиахита Secret Weapons of the Luftwaffe и всей орденоносной серии X-Wing/Tie Fighter.

Разбираемые сегодня Blazing Angels (вот же серое название!) тоже не с пальмы: игру собрали на той самой румынской судоверфи, что недавно спустила на воду (и под воду тоже) Silent Hunter III, обласканную буквально всеми на свете, причем совершенно заслуженно.

Камера, левитирующая позади нашего самолетика, хоть нередко и получает в свой адрес порцию малопечатных фразеологизмов, все-таки реализована весьма прилично. К счастью, она не пришита намертво к хвостовому оперению и понапрасну не вращается, всегда твердо помня о том, где верх, где низ. А небрежно реализованный эффект вибрации отключается (куда ему и дорога) в соответствующем меню.

Собственно в игре есть лишь две незыблемые вещи: уверен-



ная в себе камера оператора и самодостаточный центр вселенной — курсор прицела. Именно курсором мы и управляем, самолет же наш привязан к нему накрепко и болтается нелепо, словно консервная банка, от которой мы почему-то никак не хотим избавиться.

Пожалуй, большую часть времени перед нами аналог пэдлока в авиасимах — вид с нашего самолета на цель. Наверное, даже не имея предварительного симуляторного опыта, привыкворное влияние хардкорной части света проникло даже сюда: в игре не только нельзя врезаться в землю (вместо того чтоб просто отскочить, наш самолет взрывается!! неслыханно...), присутствует даже сваливание.

В помощь нам, кстати, приторочены ведомые. И мы вольны приказать держать строй или же со свистом спустить их на ближайшую авиашавку. Кстати, есть нюанс: когда наши ведомые вгрызаются во вражеский кумент времени картинка забита пестрыми спецэффектами, где-то что-то взрывается, откуда-то валит дым, в ушах непрерывно хохмят наши и ваши, под крылом ворочается тщательно отрисованный ландшафт... Благо в каждой миссии дело происходит на крохотном пятачке, куда постоянно кто-то прилетает и где все время что-то назревает. А солнце пронизывает яркими лучами облачный покров, и камера делает величественный оборот вокруг фюзеляжа (где-

Мало того что наш самолет выдерживает добрую сотню вражеских попаданий, **его можно еще и лечить прямо во время миссии!**

1 Так будет выглядеть абсолютно любой ландшафт планеты после того, как над ним пролетим мы!

2 Ба! Да это ж планета из системы Дагоба!

нуть к управлению самолетом с такого ракурса не составит особого труда, благо игра вообще не пытается удивить сложностью, и большая часть заданий выполняется с первого вылета. Правда, для того чтобы получить звание аса, заработать медаль, открыть новый самолет в быстрых миссиях и... в общем, для получения подобной чепухи, придется изрядно попотеть, укладываясь в том числе и в жесткие временные рамки.

Цыплята учатся летать

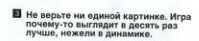
Физика, разумеется, исключительно примитивна, хотя тлетрятник, нам достается куда меньше фрагов, а значит, прощайте, медальки, открываемые бонусы и прочие премиальные явства. С другой стороны, иногда мы не успеваем в один пропеллер угомонить весь яростно жужжащий фашистский улей к заданному сроку, и вот тогда требуется помощь клуба. Стратегический, можно сказать, элемент!

Зато кинематографичность здесь хлещет через край, умудряясь подавать геймплей, простой как три копейки, так, словно происходит нечто значительное. Потому что в любой мото внизу вражеская батарея ПВО очень просит секунду внимания), и жить становится неожиданно легко и сладко.

С толстой пушкой на ремне

Blazing Angels сделаны для игрока, и это очень хорошо ощущается. Каждая миссия имеет собственное лицо, для каждой характерна особая цветовая палитра, уникальный ландшафт... и пусть из-за этого игра быстро становится похожа на дискоклуб, но это же нас не пугает, правда? Здесь разнообразие прибито во главу угла вот таки-




3 Не верьте ни единой картинке. Игра почему-то выглядит в десять раз лучше, нежели в динамике.

4 Иногда BA ужасно похожа на типичный современный космосим. Кислотные цвета, яркие нити снарядов-лазеров, беспорядочная карусель в атмосфере грызущего оптимизма. К тому же поверхность где-то далеко и отсюда не видна.

ми дизайнерскими гвоздями. Чтобы мы (не приведи господь!) не заскучали, даже в пределах одной миссии дают совершенно разные задания. Расстрелять вон то звено, разбомбить этот завод, торпедировать корабль, прокрасться здесь, сесть в гнездо турели там...

Все это проделывается с помощью зажатой левой кнопки мыши. Патроны не кончаются: наш иконостас непрерывно мироточит боезапасом, и мы рвем в красную труху все, что попадает под всесокрушающую пяту перекрестья: с несколько отрешенной улыбкой на безмолвных устах мы сеем смерть. Результат не заставляет ждать: пули, бомбы и снаряды дают обильные всходы, урожай 24/7 в любое время года.

Причем неразменным является не только боезапас снарядов в пушках, но и бомб под крыльями, и даже торпед. Представляете, какие горы может свернуть этот воздушный кладезь всех боеприпасов на свете? Полсотни вражеских самолетов, горсть лично утопленных кораблей противника и разносол наземных объектов — вот привычный улов заурядного боевого вылета базлающих ангелов.

Разговорный жанр

Противник потешно голосит своим театральным акцентом: «Мэня збыли... и кэто? — амэриканэц!» Собратья по оружию не отстают; вот летчик из нашего звена возвращается домой, пытаясь отделаться от стаи мессеров, хищно севших бедняге на хвост: «И откуда только взялись эти фрицы?!» Драматическая пауза, и кто-то из наших нарушает радиомолчание: «Мммм... из Германии?»

Такими вот «хо-хо» игра присыпана от души, было б только время слушать.

Столь же бесшабашное отношение и к истории, святых здесь вынесли давно. Вот описание Битвы за Британию: «Гитлер явно не понимал, что пора остановиться. Он посылал все новые самолеты, мы их сбивали, он посылал новые...» Н-да-с. Велик соблазн списать это безобразие на американско-голливудское пренебрежение к науке истории как таковой, но хотя главный герой и прилетел в Европу из Америк, игра-то делалась не за океаном, а в Румынии. Впрочем, вряд ли кто-то решится изучать историю по подобным продуктам развлекательного фронта.

Один из наших ведомых обладает замечательным талантом: он может так обругать противника, что все вражеские самолеты начинают яростно атаковать только его.

С первой цифры

Напоследок один малообъяснимый феномен. Почему-то именно в таких сюжетно-аркадных авиашутерах особенно удается саундтрек. Мы уже удивлялись шедевральной музыке в бездарнейшей Secret Weapons Over Normandy, и вот опять... В то же самое время большие ролевые игры довольствуются быстрорастворимыми оркестровыми отписками (нет, мы не будем показывать пальцами в сторону Джереми Соула), а ведь там хороший саундтрек нужен как воздух! Чем заслужила проходная по гамбургскому счету Blazing Angels музыку принципиально другого качества? Одна заглавная минорная мелодия по силе и величественной серьезности напоминает уже вовсе не КИ-музыку, а тему из культового кинофильма Starship Troopers. При этом монументальная поступь музыки очень сильно расходится с бесшабашно-комедийным настроем игры, и получается, что самым сильным впечатлением игры становятся ее титры. Хм. Однако!

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

продюсер	Йонут Грозеа (Ionut Grozea)
креативный директор	Иоан Палалау (Ioan Palalau)
ведущий программист	Октавиан Онсеану (Octavian Onceanu)
арт-директор	Константин Жиан Симион (Constantin Gian Simion)
дизайнер уровней	Эмиль Джорджи (Emil Gheorghe)
звук	Михай Джорджиу (Mihai Gheorghiu)
музыка	Род Абернети (Rod Abernethy)



Под звуки **Dixie's Land**

Загадка Take Command: 2nd Manassas — в ее масштабе. Высококачественный варгейм с массой нюансов, эпической продолжительностью и саранчовыми полчищами войск на простыне карты посвящен одной-единственной битве (и паре ее сателлитов). Всего несколько дней из войны, фактически затронувшей только одну страну. Настоящая буря в стакане — разумеется, без всякого уничижительного подтекста.

TAKE COMMAND: 2ND MANASSAS («13 ПОЛК. ВОЕННОЕ ИСКУССТВО»)

жанр	Варгейм
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	MadMinute Games (www.madminutegames.com)
издание	Paradox Interactive (www.paradoxplaza.com)
локализация	snowball.ru (www.snowball.ru)
издание в России	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	18 апреля 2006
железо	Pentium 4 1800, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 128 Мбайт ОЗУ, 800 Мбайт на жестком диске

www.paradoxplaza.com/takecommand.asp

Второе сражение на реке Булл-Ран, оно же «второй Манассас» — триумф проигравших. Последняя крупная победа южан и победа, воистину осененная крыльями Ники и достойная долгой и твердой памяти. Битва, в которой Роберт Ли не дал объединить силы Поупа и Мак-Клелана в единый 150-тысячный кулак и раздавить его втрое уступающей в численности противнику армию. Яркая страница очень необычной войны.

Бичер Стоу vs Митчелл

Война, которая хоть и была не так уж давно, превратилась в одну сплошную легенду, порой весьма противоречивую — на чувственном уровне. Разум, ясно знающий «все из-за денег», никак не может убедить изрядно спутавшиеся чувства. Ведь ясно же — янки делали доброе дело, мстя за Дядю Тома! Но как же тогда быть с благородными друзьями стервы О'Хара? Да еще этот Фолкнер…

И почему Честный Эйб делал такие людоедские заявления: «…я никогда не выступал и не буду за равенство двух рас, черной и белой…», а президент южан, что «рабство на юге, независимо от итогов войны сойдет на нет»? Почему у Гранта были ниггеры (записанные на жену), и он не собирался давать им волю, а у генерала Ли рабов не было? Но бог с ними, с предпосылками, и с правотой, и с тем, кто первый начал (здесь тоже очень странная ситуация: по всему выходило, что задумали и начали войну северяне, но напали-то южане!..). Интересней всего для нас сам ход войны и расстановка сил. На Юге — подавляющее большинство кадровых военных, но и войска, сформированные по типично феодальным принципам, когда аристократ собирал





отряд, вооружал его, кормил и командовал, а заодно носил золотые шпоры и павлиньи перья. На порядок лучшая (в первой половине войны), чем у янки, кавалерия, которая, тем не менее, присутствовала на полях брани в количествах, редко превышавших треть списочного состава, — потерял лошадь, езжай домой покупать новую, братишка. На Севере же мощная промышленность и умная внешняя политика, но и колоссальная коррупция: например, размер солдатского пайка был столь необъятен (200 г молотого кофе, фунт риса, два фунта бобов, говядина и много чего еще в день, включая табак в количестве достаточном для забивки трубки мира, размером с ведро), что даже пройдя сквозь все обряды многоярусного заимствования и достигнув хозяина, солдатам янки оставались не только хлеб с маслом, но и обменные на хлопок и ткани у голодовавших южан продукты. А чего стоят подразделения янки начала войны, набранные из черти кого! Полк "Огненные зуавы", например, был укомплектован из нью-йоркских пожарных, а на деле — амбалов-ирландцев, страшных в кабацкой драке, но абсолютно неспособных к согласованным действиям и полегших после единственной конной атаки полутора сотен южан.

Война, практически без правил, в которой то устраивались футбольные матчи между противниками, то беспощадно вешались пленные. Первая в истории тактика «выжженной земли». «Шпильки Шермана» — обернутые вокруг телеграфных столбов рельсы. Атаки (успешные) конницы на пароходы и, наоборот, организованный кавалерией флот. Встречи на поле боя между родственниками, скажем между генералом Джебом Стюартом и его тестем Филипом Джорджем Куком, командующим кавалерией в армии Мак Клеллана (никто из них не погиб).

В знаменательный день 30-го августа южане остановили мощную атаку северян, осыпав врага градом камней.

■1 Южане отступают, но только для того, чтобы заманить янки под огонь артиллерии. Увы, заманили!

■2 В рукопашной лучше всего заметно, насколько хороша анимация в Take Command: 2nd Manassas.

Неподалеку от Рапидана и Раппаханнока

И что, все это есть в игре? Вовсе нет. Только и исключительно «второй Манассас». Но его столько, что можно нырнуть с головой и не достать до дна. На скрупулезно воспроизведенной местности сходятся армады войск под командой десятков офицеров, каждый из которых — историческая личность. От «Скалы» Джексона до каких-то лейтенантов, имена которых ранее знали лишь их прямые потомки и пыльные работники архивов. Битва разумно разделена на отдельные этапы, игра позволяет попробовать свои силы в качестве командира той или иной армии, в разном (по возрастающей) ранге. Минимум условностей — забудьте о желании обвести всех зеленой рамкой, раздача команд «на паузе» тоже запрещена. Каждое соединение под нашим началом имеет своего командира, а над нами командир с эполетами еще гуще наших. И его приказам стоит подчиняться. И не удивляться, если наши приказы не исполняются в тот же миг вестовым, доставляющим их, — нужно время, у них лошади, а не рации. У солдат же — ноги. Они их натирают, устают, не могут раз за разом ходить в штыковую и сохранять при том бодрость духа. Честно говоря, командиру, не склонному задумываться о физическом и моральном состоянии своих подчиненных, частенько приходится наблюдать, как подопечные драпают, на-





3 Нет, конфедераты не переехали пушкой своего бойца. Это янки, развернувшись с марша, открыли огонь, не дав южанам занять позиции.

4 Печально, когда вылезают такие огрехи графики. И ведь это не случайность, здесь так всегда.

прочь утратив веру в вертикаль власти. Зато когда дух тверд, а тело свежо, они послушно маршируют в колонне по одному и по два, рассыпаются в цепь, ложатся и метко (или не очень — зависит от выучки) бьют по вражеским войскам, когда те окажутся на расстоянии выстрела, залпами или по мере готовности. Когда же солдат на коне (кавалерист, стало быть), набор команд для него еще шире, чем для пехотинца, есть даже отдельная кнопка для разведки собственными силами.

Главным оружием Конфедерации во втором манасcаском сражении была хитрость.

Компания из почти полусотни (!) «миссий» стоит того, чтобы пройти ее от начала до конца, но если кого-то интересуют отдельные моменты боя и конкретные командиры — нет препятствий для любознательных. В игре есть отдельный режим, позволяющий выбрать в качестве аватара кого-либо из пантеона именитых героев, и, с шашкой подвысь, ринуться в бой. Автору этих строк, впрочем, не удалось отыскать знаменитый эпизод, когда генерал Лонгстрит обманул генерала Портера, отдав приказ отобрать две дюжины лошадей понористей, прикрепить к их упряжи огромные метлы из кустов и веток и выгнать на дорогу. Портер, увидев клубы пыли, решил, что навстречу движется крупный отряд, и остановился, блокировав продвижение северян. Однако Take Command: 2nd Manassas настолько обширна, что я не берусь утверждать, будто этого эпизода там нет…

Алмаз неограненный

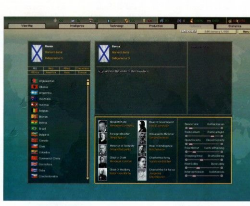
Жаль, что вся эта пошло интеллигенская роскошь, а в Take Command: 2nd Manassas отличный AI, прекрасная по меркам варгейма анимация, достойная прорисовка юнитов (вплоть до разнящихся внутри одного соединения мундиров), не имеет долженствующего обрамления в виде удобного интерфейса и дружелюбия к пользователю. Интереснейшие и важные сообщения, доставляемые курьерами, приходится читать, упревшись носом в экран, так как выпестованы они мелким шрифтом голубого цвета… на желтом фоне! Местность, которая при среднем удалении не вызывает никаких нареканий, при сильном приближении расплывается зелеными кляксами, а при удалении выплывают склеенные не в стык места. Небыстрая подгрузка уровней тоже не была бы столь пугающей, если авторы озаботились хотя бы каким-то индикатором процесса: время от времени даже у самого терпеливого офицера создается впечатление, что игра покинула его навсегда.

И еще один маленький, но прискорбный недосмотр. Все солдаты, как федералы, так и конфедераты — белые: это несомненная историческая несправедливость, удивительная в столь внимательной к деталям и качественной с точки зрения реализма игре. Ведь не только в войсках Севера, но и на Юге служило множество чернокожих, как свободных, так и рабов. Знаменитые «Ричмондские гаубицы» были наполовину укомплектованы выходцами Черного континента. Да и во многих других частях Конфедерации служили тысячи негров, получая равное (в отличие от Севера, там — меньшее) с белыми жалованье там, где оно полагалось, а также бесплатно и добровольно в частях, где платить солдатам принято не было. В конце концов, если уж на памятнике павшим конфедератам, установленном на Арлингтонском кладбище, негр и белый маршируют плечом к плечу, то и в Take Command: 2nd Manassas это было бы вполне уместно. Дикси.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

CREDITS

ведущий дизайнер	Адам Брайант (Adam Bryant)
ведущий программист	Норб Тимпко (R. Norb Timpko)
ведущий тестер	Род Мур (Rod «Ivanmoe» Moore)
музыкальная партитура	Крис Риквуд (Chris Rickwood)



■ Редактор позволяет дергать политические ползунки как вам угодно, менять название страны и ее флаг (лобызайте триколор, варяжские друзья!). Есть целых два императора, на выбор, если кому надо.

Керенский-**comeback**

Своей популярностью серия Hearts of Iron обязана внутренним родством с классическими играми. Скромный внешний вид (а кто-то вместо танчиков и самолетиков двигает фишки!) — это не главное. Схожесть в том, что для получения адекватного сэтисфэкшена нужно многое воображать и домысливать самому.

Стальное сердце, пламенный мотор

Выросшие фантазеры способны производить грезы, замысловатые вплоть до декадентства. Почитайте приведенные в рекламе «Дня Победы 2» форумные высказывания. «Чувак, прикинь, я разметал их флот, подогнал транспорты, и на пляжи Майами вылезли мои егеря...» Декаданс, точно. Если к международному вертепу под открытым небом добавить егерский полк — вечеринка обязательно удастся. Видятся сидящие на берегу Джей и Молчаливый Боб: «Чувак, опять ползут долбаные егеря! Ну почему из моря сегодня не выскакивают телки с классной грудью?!»

Doomsday вроде бы содержала подкоп под бивуаки воображал, питающих странную склонность к умлятам, дриттес-райху и людям с черепами на фуражках. Хотя склонность объяснимая, впитанная в детстве — Тихонов, Табаков, Броневой (но Шатнер и Нимой круче, да-да — в одной из серий пришельцев, возлюбивших наци-атрибутику, расстреливают из фазеров, что правильно). Так вот. Никто не заставляет вас начинать с 1945-го, 2 октября которого психованный реднек Гарри Трумэн роняет А-бомбы на Краснокаменную и Куйбышев; тем более что СССР исторически корректно вычерпал всю manpower и Европу заглатывает медленно, давясь. Если вы стайер, имеет смысл начать с 1936-го (в т.ч. за німців): теперь дистанция увеличилась вдвое. Особо шустрые смогут дожить до баллистических ракет, но еще слаще — заполучить main battle tank в промежутке. Попутно можно фантазировать — например, о просвещенной России, стоящей во главе цивилизованного мира в 1940 году или хотя бы в 1953-м. Конечно, это мелочно, подленько и не по-нашенски — комсостав не расстреливать, изобретать реактивный самолет и первый в мире не-стимпанковский ламповый компьютер, а в довершение всего предъявить Гитлеру счет за газ авансом где-нибудь в начале июня 1941-го. Да-да, так живут только заокеанские пилигвины, а не гордые швамбраны... но есть соблазн забросить пехотную доктрину им. Матросова (который мог бы жить) и опереться на превосходящую огневую мощь (аль у нас IC мало?). Это теперь можно. Наработок в 1936-м еще не так много, не жаль, и у противников теперь можно воровать чертежи (скорость разработки сокращается вдвое, помните?).

She said the man in the gabardine suit was a spy

Шпионаж, основное нововведение Doomsday, очень сильно ускоряет скольжение Советов по столбовой технического прогресса. Раньше из-за того, что Курчатову шведы отслонили IQ в 4 из 9, хотелось плакать: баварцы-бальбонцы обходили на вираже, как черный бандит-мобиль «копейку». Теперь можно копить деньги и терпеливо слать шпионов, то есть разведчиков, в страны пребывания. При большом поголовье что-нибудь обязательно сопрут. Помимо розенберговщины в арсенале бойцов невидимого фронта есть много всяких пакостей, но они не так соблазнительны, как промышленный шпионаж.



■ Неожиданные, не выцарапанные с мясом радости в Doomsday случаются довольно редко.

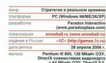
Микро-мелочь: ура, возню с ползунками, регулирующими распределение производственных мощностей, можно препоручить AI! Фанаты (люди, которые понимают, что джедай — это attachment к дивизии клонов) в экстазе, они-то знают, что такое плюс-минус-клик-клик-клик. И... это все, чуваки. Были разговоры о сценариях про арабов и евреев, про корейцев и корейцев, но... мы все равно не любим эти мелочные локальные конфликты. И вообще теперь есть редактор сценариев и всего прочего: теперь посмотрим, кто будет «убегать в женском платье»!

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

P.S. Сущность Doomsday лучше всего отразило бы название Hearts of Iron II: Bigger, Longer and Re-cut.



HEARTS OF IRON II: DOOMSDAY («ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2: НОВАЯ ВОЙНА»)



жанр	Стратегия в реальном времени
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Paradox Interactive (www.paradoxplaza.com)
локализация	snowball.ru (www.snowball.ru)
издание в России	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	28 апреля 2006 г.
железо	Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 1 Гбайт на жестком диске

www.paradoxplaza.com/heartsofiron2_dd.asp



■ Ретро на тропе войны. Если на нашей планете внезапно не станет меньше голодных разработчиков, то такое придется увидеть еще не раз. Добро пожаловать на Голубую планету!

Очень хочется **кушать**

Помогите! Сия тупиковая ветка природы выросла удивительно длинной. Перед нами не просто кровавый порт приставочных гоночек, это еще и крово-копеечный бюджетный приставочный порт! Сколь бы не был велик рынок, а пиастры достаются не всем. Очень хочется кушать.



GOLDEN AGE OF RACING

жанр	Сами мы не местные...
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP), PlayStation 2
разработка	Brain in a Jar (www.braininajar.co.uk)
издание	Midas Interactive Entertainment (www.midasinteractive.com)
дата релиза	23 марта 2006 г.
железо	Pentium III 1200+, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ

www.midasinteractive.com/product_info.php?products_id=170

Археология

Бросьте бяку, это вовсе не прекрасный цветок, это мерзкое членистоногое. Жанрово Golden Age of Racing (GAOR! — урчит в животе) равняется на Grand Prix Legends, а в плане легендарности это был гоночный Doom и Quake сразу. При взгляде на скриншоты GAOR тоже неуловимо смахивает на симпатриарха, так что невнимательный прохожий может взять и наступить. Фффу!

Хуже того, нам никак не отделаться от ощущения, что мир ретрогонок изучался разработчиками голодо-возрастных рейсингов именно по GPL. Разумеется, у нас нет абсолютно никаких доказательств, но интуиция часто нашептывает детективу верное решение. Вам бы поездить по этим трассам!

Если новомодный эффект ослепительного блика от металлических частей (который здесь применяется в каких-то совершенно слоновьих дозировках) случайно не выжег ваш мыслительный орган, то GAOR с легкостью можно принять за игру восьмилетней давности. Такие деревья в наше время попадаются только в учебных shareware-поделках. Черные стекла, жуткий асфальт, этот кокпит... Прошлый век буквально, граждане быстроводители!

Нейтрал

Мы вполне цивилизованные люди, на досуге дрессируем в себе терпимость и толерантность, но как же сложно произносить слово «приставочный» нейтрально, без презрительной интонации! Отрецензировать местную физику хочется одним плевком: «геймпад». Теоретически в игре имеются целых три уровня сложности, якобы влияющие на физмодель: легкий, средний и, чего скрывать, сложный. Не вполне понятно почему, ведь коррекция алгоритмов физмодели вряд ли является решающим рычагом игробаланса, хотя мы лучше согласимся вот на такое, чем обозревать очередной релиз, разбитый пополам по шву аркада-симулятор. Оптимисты, утритесь: какую бы сложность GAOR вы не выбрали, ваш болид сможет, например, без малейшего дискомфорта мчаться двумя колесами по асфальту, а другими двумя по траве.

Зато маркетологи поработали на совесть: основной своей задачей AI справедливо полагает неявку к финишу первым. В качестве компенсации искусственный парень тщится устроить где-нибудь хорошую свалку, однако атмосфера игры такова, что даже такие всенародно любимые эпизоды не способны вызвать улыбку. Дозволено и банальное читерство: мы перетормаживаем, идущий сзади болид со всей дури влетает в нашу тушку, подпрыгивает на пару метров вверх, крутит штопор всеми колесами сразу... А нам — нам хорошо! Только хочется кушать.

Эргономика должна быть эргономной

Реплей, даром что скучен и беден на ракурсы, зачастую не может толком поймать наш болид. С одной стороны, это уморительно весело. С другой стороны, кому вообще придет в голову смотреть реплей при такой вот замызганной графике?



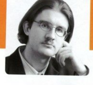
■ Водители ИИ так часто устраивают свалки на дорогах только потому, что курами слепнут от всепроникающего блеска разнообразных металлических плоскостей.

В условиях всеобщего голодания ни о каком лицензировании речь, разумеется, не идет. Глядя на машины и трассы, как обычно, легко понять, с чего дрались три шкуры, хотя право слово, лучше этого не делать. Монако? Сударь, это вообще не наша планета.

Покинуть гонку физически невозможно, а меню по старой привычке откликается на нажатие кнопки паузы. Неужели изготовители порта не видели ни одной, самой замурыженной ПК-игры? Ведь надо постараться! Апофеозом этого солнечного идиотизма становится решение покинуть поделку раз и навсегда. Quit game? И одна только опция: No.

АШОТ АХВЕРДЯН

AMpermeter



ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

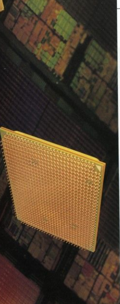
Конец весны 2006 года ознаменовался единственным событием в той области компьютерного железа, которую мы привыкли называть «платформой». Но событием вполне знаковым! Перевод процессоров AMD на новый разъем Socket AM2 с поддержкой второго поколения DDR-памяти вплоть до DDR2-800, о которой так долго говорили большевики, свершился.

С кусочками фруктов

Даже очень хорошие вещи время от времени нуждаются в омолаживающих процедурах. Причем если речь идет о продуктах в общедоступном гастрономическом смысле, вполне достаточным может оказаться упоминание некоей «новой формулы» или «улучшенного вкуса». Подробностей и не надо, они только ограничивают фантазию копирайтеров, которым предстоит нарастить вокруг новой опции аудиовизуальный рекламный ряд. В нашем же случае детали скорее приветствуются, особенно если количество мегагерц, гигабайт в секунду или наших любимых попугаев на доллар зрелищно и грубо сталкивается с «тем, что было». О неожиданном критерии, по которому новая линейка процессоров AMD превосходит предыдущую (кое-где — до 154%, господа копирайтеры!), — чуть ниже и торжественно. А для начала давайте ознакомимся с достоинствами линейки процессоров с разъемом Socket AM2, описанных в бытовых терминах и простейших единицах измерения. Их ровно три:

- поддержка памяти DDR2;
- поддержка технологии виртуализации (AMD Virtualization Technology);
- новые процессоры для всех ценовых сегментов.

О DDR2-памяти нам до сих пор удавалось сказать не так уж много хорошего, хотя очень хотелось. Поскольку работает такая память на пониженном напряжении, она потреб-



ляет меньше энергии (но не настолько, чтобы повлиять на тепловую экосферу настольного компьютера), ее будущее изначально виделось нам в царстве ноутбуков. А коль скоро новая технология позволила упаковывать память в чипы вдвое плотнее, требовательные к ее объему серверные приложения также должны были обратиться лицом к новому стандарту (пусть заплатив высокой ценой, ведь 2-гигабайтные модули до сих пор очень дороги и чрезвычайно нерасторопны). Однако даже эти теоретические преимущества не выдерживали практических тестов. При сравнении времени автономной работы ноутбуков, влияние типа памяти на компьютерное долгожительство отловить просто не удавалось. А производители серверов предпочитают использовать платы с заведомо большим количеством разъемов для памяти, и не склонны ставить на экзотику.

Тем временем с главным требуемым качеством — производительностью памяти — на платформе Intel изначально не задалось. С одной стороны виноваты ее высокие «от рождения» задержки, усугубляемые не самой удачной реализацией контроллеров в чипсетах i915 и i925, а с другой — ограниченная пропускная способность системной шины на уровне 800 МГц (чего, увы, недостаточно для раскрытия талантов даже DDR2-533, не говоря уже о высокочастотных стандартах). Потребители предпочитали использовать обычную DDR400 (в случае с обеими платформами), и, в результате, третье уникальное преимущество DDR2 — относительно низкая себестоимость — никак не желало воплощаться в виде привлекательных розничных цен, возможных лишь в условиях массового спроса.

Компания AMD, как мы знаем, удачно избежала столкновения с «сырой» DDR2. Однако сейчас, когда базовые модули DDR2 уже стоят дешевле, чем DDR равного с ними класса, а на прилавках уже лежат серийные чипы DDR2-800, а также элитные модели для «разгонщиков» с частотами вплоть до 1100 МГц и схемой таймингов, лишь чуть уступающей элитным образцам DDR400, по-прежнему не замечать новую память было бы как минимум странно. Она совершенно точно востребована по крайней мере в двух сегментах рынка — в самом массовом и дешевом, когда каждый доллар в конечной цене компьютера играет роль, и, как ни странно, самом дорогом. Энтузиасты — народ капризный и способный практически интуитивно предпочесть продукт, обладающий, среди прочих равных, более свежими технологиями. Нередко это оправдано и с практической точки зрения — новые технологии, из которых еще не успели отжать весь сок их разработчики, оказываются податливее, и в умелых руках демонстрируют впечатляющие результаты «тонкой настройки».

Наконец, говоря непосредственно о DDR2, особенно интересно увидеть реализацию этой памяти на платформе AMD еще и потому, что интегрированный контроллер памяти известен низкими задержками при обращении и не имеет теоретических ограничений пропускной способности. А именно эти два свойства и необходимы для раскрытия ее скоростного потенциала.

ТЕСТ	Pentium XE 965	Athlon 64 FX-60	Athlon 64 FX-62
Far Cry, Regulator, fps	125	141	160
F. E. A. R., Medium Quality, fps	142	176	178
Oblivion, fps	46	60	64
Half-Life 2, fps	85	105	118
3DMark 06, CPU Mark	2120	2110	2180
7-Zip (x64), Кбайт/с	1034	1225	1315
DivX 6.2, кадров/с	38	41	46

Windows X2

О технологиях виртуализации, несомненно, мы будем рассказывать отдельно по мере появления соответствующей программной поддержки. Тем более что готовящаяся к выходу операционная система Microsoft Vista в значительной степени базируется на дальнейшем отделении программных компонентов от аппаратных. Конечная цель виртуализации ресурсов, ни много ни мало, состоит в том, чтобы даже операционная система не получала полного контроля над аппаратурой! Таким образом, планируется, что вы сможете запускать несколько операционных систем одновременно (например, Windows и Linux) и переключаться между ними так же легко, как сейчас между окошками приложений в Windows. Даже если одна из операционных систем зависнет, вы сможете перезагрузить ее, а вторая будет все это время спокойно продолжать работать.

Ресурсы контролируются специальной программой — диспетчером, аппаратно защищенным от какого-либо злонамеренного вмешательства. Встроенный в процессор контроллер блокирует доступ к соответствующей области памяти, где хранится программный код диспетчера, а контроллер шины HyperTransport выдает «санкции» на доступ к ресурсам периферии.

Очень интересные возможности открываются в вопросах защиты компьютера от взлома, заражения вирусом и просто влияния нестабильных и содержащих ошибки программ на работу компьютера в целом. В перспективе, например, возможен запуск антивируса и сетевого брандмауэра непосредственно под управлением диспетчера; они смогут следить за состоянием всех запущенных ОС. И даже в случае с единственной функционирующей ОС этот трюк может казаться полезным.

Производительность на ватт

Процессоры AMD заслужили весьма прочную репутацию «холодных», чему способствует экономичное вычислительное ядро, поддержка технологии Cool'n'Quiet. И, наконец, собственно жесткая политика по отбраковке чипов. Так сложилось, что в отличие от конкурента, в качестве величины TDP для процессоров AMD приводится не расчетное (типичное) значение тепловыделения, а максимальное — то есть характерное



■ Отныне все настольные процессоры AMD, от мала до велика, рассчитаны на один процессорный разъем. Помимо очевидных удобств для массовых сборщиков компьютеров и производителей системных плат это означает, что двухканальная DDR2 теперь доступна всем, и лишь для младших моделей она ограничивается стандартом DDR2-667.

лишь для самых «неудачных» экземпляров чипов и только при работе с максимальной нагрузкой. Иными словами, вероятность, что вам достанется Athlon 64, выделяющий именно столько тепла, сколько заявлено производителем, ничтожно мала. В действительности же максимальное тепловыделение процессора, скорее всего, окажется на 10–20% ниже.

Однако останавливаться на достигнутом в нынешней ситуации AMD ни в коем случае нельзя. Не секрет, что к августу в продаже уже могут появиться ограниченные партии процессоров Intel на низкочастотном ядре, с которым непомерное тепловыделение уходящих Pentium D забудется как страшный сон. Более того, TDP в 65–95 Вт, наиболее вероятное для первых моделей, пусть и с поправкой на способ измерения, выглядит явно не хуже 89–110 Вт, характерных для Athlon 64 X2 под Socket 939. Можно, конечно, заявить, что погоня за минимальным потреблением процессора для настольного компьютера не является самоцелью. Достаточно, чтобы тепловыделение не выходило за рамки возможностей малошумных систем воздушного охлаждения, и потребитель останется доволен. Иная топовая видеокарта способна устроить в корпусе такой тепловой режим и поднять своим кулером такой шум, что разницу между процессорами и их кулерами, рассеивающими 65 и (даже) 110 Вт, ощутить будет не так уж просто.

Но в то же время не приходится подвергать сомнению тезис, что, при прочих равных, разумно выбрать процессор (и прочие компоненты), выделяющий меньше тепла. И, следуя тенденции, AMD продолжает попытки снижать тепловую мощность. Так все без исключения «стандартные» двухъядерные модели, в том числе и новейший Athlon 64 X2 5000+ для Socket AM2, отныне не имеют права «греться» выше 89 Вт, а одноядерная линейка рейтингуется значением 65 Вт (вместо прежних 89 Вт). Но словечко «стандартные» возникло не зря. Дело в том, что наряду с этими процессорами выпущены два самостоятельных модельных ряда — Energy Efficient и Energy Efficient Small Form Factor. Отличие между ними заключается только в разной степени снижения величины TDP, которая и будет отображаться на коробке в качестве идентифицирующего признака. Модельный ряд EE состоит исключительно из двухъядерников частотой до 4800+ включительно и характеризуется TDP, равным 65 Вт. Тогда как линейка процессоров с пониженным энергопотреблением для компьютеров в компактных корпусах (именно так можно перевести длинное название модельного ряда) включает единственный двухъядерник и несколько одноядерных Athlon 64 и Sempron с общим TDP в 35 Вт!



■ Вопреки проходившей ранее информации, большинство кулеров для Socket 939 можно установить на новом процессорном разъеме, соответствующая пара выступов на рамке сохранена. В целом крепеж стал более надежным — рамка фиксируется на плате четырьмя винтами (вместо двух), а новые кулеры будут крепиться на четырех угловых защелках.

Семейство		Индекс	Тактовая частота, МГц	Объем кэш-памяти L2, Кбайт	Максимальная TDP, Вт	Цена (в партиях от 1000 шт), $
Athlon 64 FX		62	2800	2 x 1024	125	1031
Athlon 64 X2		5000+	2600	2 x 512	89	696
		4800+	2400	2 x 1024	89	645
		4600+	2400	2 x 512	89	558
		4400+	2200	2 x 1024	89	469
		4200+	2200	2 x 512	89	365
		4000+	2000	2 x 1024	89	328
		3800+	2000	2 x 512	89	303
Athlon 64		3800+	2400	512	65	284
		3500+	2200	512	65	208
Sempron		3600+	2000	256	65	123
		3500+	2000	128	65	109
		3400+	1800	256	65	97
		3000+	1600	256	65	77
		2800+	1600	128	65	67
Energy Efficient	Athlon 64 X2	4800+	2400	2 x 1024	65	671
		4600+	2400	2 x 512	65	601
		4400+	2200	2 x 1024	65	514
		4200+	2200	2 x 512	65	417
		4000+	2000	2 x 1024	65	353
		3800+	2000	2 x 512	65	323
Energy Efficient SFF	Athlon 64 X2	3800+	2000	2 x 512	35	364
	Athlon 64	3500+	2200	512	35	231
	Sempron	3400+	1800	256	35	145
		3200+	1800	128	35	119
		3000+	1600	256	35	101

Нет слов, впечатляет и тот факт, что цены на «энергичные» процессоры оказались отнюдь не столь драконовскими в сравнении с расценками на основное семейство. Дело в том, что AMD уже давно производит процессоры с пониженным энергопотреблением для серверов со сверхплотной компоновкой, отличающиеся от стандартных прототипов четырехзначной стоимостью. И подозрение, что нечто подобное проскользнет и в настольную линейку (по крайней мере, с целью первоначального снятия сливок), имело место. Кстати, помимо числа TDP на коробке, процессоры с уменьшенным тепловыделением можно отличить по маркировке на корпусе. Третья литера в строке маркировки обычных процессоров — «А», у моделей с тепловым пакетом 65 Вт — «О», а у моделей на 35 Вт — «D».

Что касается флагмана новой линейки — Athlon 64 FX-62 — самого мощного процессора для игр на этой неделе (что едва ли является неожиданностью, ведь он отличается от прежнего лидера FX-60 не только поддержкой DDR2-памяти, но и увеличенной на очередные 200 МГц частотой), формально его TDP-значение увеличилось, причем существенно — до 125 Вт. Сказанное, впрочем, совершенно не означает, что этот процессор действительно греется на-

много сильнее остальных моделей. Вовсе нет, в наших тестах он грелся даже меньше FX-60 (TDP 110 Вт). Что согласуется с данными известных сетевых лабораторий, и само по себе не удивительно, если учесть, что все процессоры в новой линейке греются меньше предшественников.

А дело в том, что Socket AM2 — это всерьез и надолго. По заявлениям представителей компании, которым в данном случае можно верить, поскольку «в прошлый раз» свое обещание в отношении Socket 939 они сдержали (и сохранили этот разъем при переходе на двухъядерные процессоры), именно под этот разъем будут выпускаться процессоры по 65-нм технологии с нынешним ядром K8 и увеличенным объемом кэш-памяти. На смену им к середине следующего года придет ядро K8L с уже обновленной архитектурой. Разумеется, среди таких процессоров будут и топ-модели, причем количество ядер на кристалле может достигнуть четырех. Масштабы их реального тепловыделения, вероятнее всего, пока неизвестны даже самим разработчикам. Однако производители материнских плат должны знать уже сейчас, в расчете на какую максимальную величину рассчитывать силовые блоки моделей под Socket AM2. А значит, знаем и мы.

Кстати, упомянутая величина полуторного превосходства в скорости, коей блистал приуроченный к выпуску новинки пресс-релиз, относится к сравнению Athlon 64 X2 3800+ 35 Вт (Socket AM2) и Athlon 64 3800+ 89 Вт (Socket 939). Критерий все тот же — «производительность на ватт», интуитивно понятный, но формального определения не имеющий.

Помимо перечисленных нововведений в модельном ряду появилась отсутствующая для Socket 939 модель Athlon 64 X2 4000+. Она представляет интерес для тех, кто хотел приобрести AMD-двухъядерник с максимальным доступным объемом кэш-памяти, но цена прежней младшей 2-мегабайтной модели 4400+ удерживала их от такого шага. Наконец, еще одно наблюдение: оставшиеся в новой линейке одноядерные Athlon 64 под Socket AM2 теперь выпускаются исключительно с объемом кэш-памяти 512 Кбайт и постепенно уступают свои позиции расширяющемуся ряду Sempron.

Журавль — в руках, попугаи — в тестах

В тестировании участвовали:

- процессоры: AMD Athlon 64 FX-62, AMD Athlon 64 X2 4000+, AMD Athlon 64 FX-60, Intel Pentium XE 965;
- материнские платы: MSI K9N SLI Platinum (чипсет nForce 570 SLI) для Socket AM2, MSI K8N Diamond Plus (чипсет nForce 4 SLI) для Socket 939, ASUS P5WD2-E Premium (чипсет i975X) Socket 775;
- память: два комплекта по 1 Гбайт — Corsair XMS2 PRO PC2-6400 (DDR2-800, 4-3-4-12) и Corsair XMS3200 TwinX (DDR400, 2-2-2-5);
- видеокарта: ASUS X1900 XTX 512 Мбайт;
- жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.7 (SATA, 7200 об/мин).



■ Вопреки проходившей раннее информации, большинство кулеров для Socket 939 можно установить на новом процессорном разъеме, соответствующая пара выступов на рамке сохранена. В целом крепеж стал более надежным — рамка фиксируется на плате четырьмя винтами (вместо двух), а новые кулеры будут крепиться на четырех угловых защелках.

Результаты производительности топовых моделей сведены в таблицу, отрыв нового флагмана FX-62 от FX-60 предсказуем и, что особенно важно, по большинству тестов (причем именно в играх) стабильно превышает эффект от простого повышения частоты. Таким образом, для старших (а также младших, но разогнанных) моделей преимущество от перехода к DDR2-памяти объективно наблюдается. А с учетом отмеченных выше преимуществ выбор новой платформы для радикально настроенных потребителей представляется единственно верным приобретением. Которое, несомненно, позволит с комфортом прожить до выпуска четырехъядерного поколения чипов.

Для среднечастотных моделей преимущество от использования памяти DDR2-800 в играх в среднем оказывается в пределах 2–7%. Причем снижение частоты памяти до 667 МГц с одновременным ужесточением таймингов сохраняет примерно такой же бонус! Одновременно изменяется раскладка по разным тестам, налицо различия в чувствительности игр к пропускной способности и латентности памяти. Тем самым открываются новые просторы для «тонкой настройки» именно под интересующие вас конкретные игры. Мы планируем бросить силы отдела на углубленные тесты новой платформы с расширенной выборкой программ, когда компоненты попадут к нам на более длительный срок.

Однако уже сейчас можно сказать, что речь идет об очень незначительных нюансах, едва различимых на практике. Так что, исходя только из производительности, даже при выборе новой системы, варианты с Socket 939 и Socket AM2 представляются равноценными. И тем более нет никакого смысла обновлять устраивающий вас компьютер на платформе Socket 939 ради поддержки новой памяти. Кстати, никаких искусственных причин для миграции на новую память AMD устраивать вроде бы не собирается, процессоры для Socket 939 будут производиться до тех пор, пока на них существует спрос.

Впрочем, у платформы Socket AM2, а точнее, доступной лишь для нее максимальной на сегодня пропускной способности памяти, есть неоспоримое преимущество, фиксируемое невооруженным глазом. Проявляется оно и в случае с не самыми дорогими процессорами, но принадлежащими исключительно к двухъядерному семейству. Речь о многозадачном режиме. Как оказалось, даже вполне «гражданские» фоновые задачи вроде антивирусного сканирования, архивирования, сжатия аудио и видео, для обретения истинной «гладкости» и минимального времени отклика компьютера на команды пользователя в основной задаче, нуждаются в скоростной памяти в не меньшей степени, нежели в процессорных ресурсах.

В следующем номере мы продолжим исследование новинок, выпущенных в поддержку Socket AM2 и рассмотрим «платформенную» составляющую, а именно новые чипсеты от ATI и NVIDIA, любопытную технологию EPP, помогающую выжать из памяти максимум ее разгонного потенциала, а также первые материнские платы для новой платформы. ■

СПАСИБО!

Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит московские представительства компаний MSI (www.microstar.ru) и AMD (www.amd.ru), а также заслуженных инженеров этих компаний — Александра Немошкалова и Сергея Мелехова — за помощь в досрочном получении необходимых для ознакомления с новой платформой компонентов.



1 Горячий шоколад

Запуск модели LG Chocolate KG800 на российском рынке состоялся в конце мая и едва ли остался незамеченным целевой аудиторией, ибо на рекламу LG не поскупилась. «Шоколадные» телефоны появились на рынке Кореи еще в ноябре прошлого года, на данный момент продано уже 400 тысяч единиц, и можно смело говорить, что дизайн новых «имиджевых» телефонов пришелся потребителю по вкусу.

Согласно общепринятой классификации, модель является слайдером классической компоновки, толщина (чуть больше 15 мм) сопоставима с хорошо известной в России сверхтонкой моделью Motorola RAZR. Изюминка дизайна — полностью черный корпус, остающийся таковым до тех пор, пока пользователь не прикоснется к сенсорной панели, заменяющей в данном случае «лицевые» клавиши. Хитроумный датчик реагирует именно на прикосновение руки, поэтому ложные тревоги от контактов телефона с «неживыми» предметами исключены.

Красная подсветка сенсорной панели, «невидимый» в выключенном (полноцветный в активированном) состоянии дисплей и оригинальный материал корпуса (стекловолокно, окрашенное в черный цвет изнутри) — все стилистические детали тщательно подобраны и подогнаны. Дизайн LG Chocolate уже был отмечен двумя европейскими наградами (iF Design Award и Reddot Design Award) за уникальный стиль и эргономичный пользовательский интерфейс.

Какими функциональными решениями собирается LG подкрепить чисто дизайнерские достижения? Телефон вооружен MP3/AAC-плеером, 128 Мбайт встроенной памяти с возможностью хранения файлов любых форматов, функцией USB Memory Storage, 1,3-мегапиксельной камерой для моментальных снимков, способностью писать видео. Время автономной работы составляет 200 часов в режиме ожидания и 3 часа 20 минут в режиме разговора.

Телефон LG Chocolate поступил в розничную продажу на территории России 8 мая 2006 года по средней цене около 550 долларов США.

2 GALAXY поднимает знамя

Пока общественность прилежно копировала референсный дизайн карт, предлагаемый разработчиками графических процессоров, компания GALAXY размышляла, чем бы удивить свою немногочисленную, но весьма требовательную аудиторию. И вот что приключилось с картой на процессоре NVIDIA GeForce 7600 GS: в слоты памяти разработчики инсталлировали 2-наносекундную DDR3 объемом 256 Мбайт; установили медные радиаторы на чип и память; применили технологии SmartFlash и BuzzerAlarm. Как несложно догадаться, первая из них позволяет «прошивать» в firmware видеокарты желаемые настройки для разгона, дезавуируя тем самым использование резидентных утилит в Windows. О нештатных ситуациях, которые могут возникнуть в ходе безжалостной эксплуатации карты после разгона (в первую очередь — перегрев), сообщит упомянутый «баззер». GeForce 7600 GS также работает на завышенных частотах: с 400/800 МГц до 500/1000 МГц для процессора и памяти соответственно.

3 Комбо LG

Компания LG Electronics объявляет о начале поставок новой серии «H10» внутренних DVD-приводов в своей знаменитой линейке SuperMulti, включающей устройства, способные читать и писать на все известные планете форматы DVD- и CD-носителей, в том числе формат DVD-RAM, который позволяет до 100 тысяч циклов перезаписи одного диска.

На этот раз LG не ограничивается выпуском одной модели, линейка включает целых три новинки: GSA-H10A, GSA-H10L, GSA-H10N. Новые устройства обеспечивают максимальные на текущий момент скорости чтения и записи. Заявлен усовершенствованный алгоритм коррекции ошибок, обеспечивающий работу без сбоев с носителями разного качества. Отсутствие кэширования при записи аудиоданных призвано улучшить качество записи музыкальных дисков.

GSA-H10A — базовая модель новой серии. В сравнении с предтечами увеличилась скорость записи двухслойных носителей DVD+R DL до 8X. GSA-H10L поддерживает технологию LightScribe, позволяющую наносить текст или рисунок непосредственно на поверхность болванки. Для работы



требуется диск со специальным покрытием, а сама запись происходит в два приема: сначала «нарезаются» данные, затем диск… переворачивается, и мы рисуем картинку. Да, напечатать можно как простой текст, так и любую иллюстрацию, вплоть до фотографии.

GSA-H10N — лидер без компромиссов. Новая модель обладает рекордными скоростями записи двухслойных носителей (до 10X), а также уникальной скоростью записи дисков DVD-RAM — 12X.
Компактные размеры и скромная потребляемая мощность серии GSA-H10 позволяют использовать новые модели в корпусах с жесткими требованиями по экономичности отдельных компонентов. Рекомендуемые цены в магазинах: GSA-H10A — 1199 рублей, GSA-H10L — 1349 рублей и GSA-H10N — 1499 рублей. Наслаждаемся.

4 Разгон в законе

Компания Corsair, известный производитель элитных модулей оперативной памяти, совместно с не менее знаменитым заводчиком чипсетов — компанией NVIDIA, разработала новый стандарт под названием Enhanced Performance Profiles. Счастливая новость пришла аккурат к анонсу новой платформы от AMD с процессорным разъемом Socket AM2 и поддержкой самого прогрессивного на сегодня типа памяти — DDR2-800 (собственно именно для AM2 и плат на чипсете nForce 590 SLI ОЗУ и предназначена).

Суть новации проста и очевидна. В память микросхемы SPD, устанавливаемой на каждом модуле, помещается дополнительная информация, а именно, тайминги и напряжения, при которых данный конкретный модуль после разгона до соответствующей частоты работает максимально стабильно. Любопытно, что стандарт открыт для всех желающих и может использоваться другими производителями модулей памяти. Однако процесс сертификации в JEDEC может затянуться, поскольку необходимые для данного телодвижения меры были предприняты разработчиками стандарта фактически одновременно с публичным запуском технологии в массовое производство.

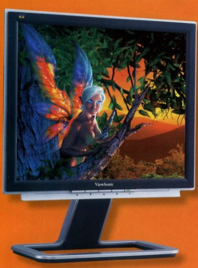
Первыми же модулями с поддержкой EPP станет одновременно и самая скоростная на сегодня 2-гигабайтная пара — Corsair TWIN2X2048-8500C5, являющаяся ни много ни мало DDR2-1066!

5 Платиновые бриллианты

Серия плат с разъемом Socket AM2 на новых чипсетах линейки nForce 500 от компании MSI носит название K9N и подразделяется, как и предыдущие серии, на три типа: «стандартный», «платиновый» и элитный — «бриллиантовый». В первом случае это шанс приобрести плату со всей необходимой для работы начинкой по весьма демократичной цене, однако на ней вы не найдете милых излишеств, вроде FireWire-контроллеров или дополнительных SATA. Во втором случае картину обогащает полный комплект мыслимых и даже немыслимых портов и интерфейсов. Наконец, в третьем случае мы приобретаем плату с интегрированным звукочипом Creative Audigy SE и охлаждением на тепловых трубках, способным с минимальным шумом справляться со своей задачей даже в режиме экстремального разгона. Характеристики старшей модели K9N Diamond таковы: чипсет NVIDIA nForce 590 SLI MCP; поддержка процессоров AMD Socket AM2, Athlon64 FX/X2 и Sempron; 2 слота PCI-E x16 для полноскоростного SLI; 4 модуля DIMM DDRII 533/667/800 для массива памяти максимальной емкостью 8 Гбайт и с поддержкой двухканального режима; два порта LAN 10/100/1000 Мбит/с; аппаратный звуковой адаптер Creative Audigy SE! формата 7.1 со звуковыми эффектами EAX; 6 портов SATA II для накопителей данных со скоростью передачи до 3.0 Гбайт/с и поддержкой RAID 0/1/0+1,5; 2 PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 3 слота PCI; 10x USB 2.0, 2x IEEE1394; технология Dual CoreCell с D.O.T. Express для интеллектуального разгона и мониторинга состояния системы; конструкция теплоотвода Copper Pipeline. Это серьезная техника, дамы и господа!

6 iRU — кто сказал «ноутбук»?

Марка iRU хорошо известна на российском рынке. Ноутбуки, не так ли? Не так. Отныне iRU производит исключительно полноразмерные компьютеры. Игролюбивую общественность может взволновать серия Brava с достойным выбором вполне сбалансированных конфигураций. Фирменная гарантия — 3 года, подробности на www.iru.ru. ■



/ ViewSonic VX922

Цена престижа

VX922 — неоднозначный экспонат от ViewSonic с контрастностью 650:1 и истинно игровым временем отклика в 2 мс. Цена монитора колеблется в районе $490 и явно включает в себя надбавку за престиж марки, ведь у компании Benq есть модель с аналогичной матрицей — Benq FP93GX, она обойдется нам на сотню условных единиц меньше. Однако и в случае с ЖК-мониторами качество продукта определяется не только используемой матрицей, но и ее электронной «обвязкой» в корпусе, поэтому каждый новый продукт от известного производителя обязан явиться на очную ставку в тестовую лабораторию Game.EXE.

Дизайн

На первый взгляд монитор выглядит вполне современно, сочетая в себе модный серебристый и классический черный цвета. Увы, с эргономической точки зрения модель без изысков — конечно, ее можно крепить на стену, а монитор немного отъюстировать в наклоне, но компания ViewSonic, право, могла бы предоставить гораздо лучшую эргономику для пользователя. Регулировка монитора по высоте, наклон/поворот в остальных плоскостях уже давно не редкость в конструктивных решениях конкурентов.

Настройки и фирменные технологии

Экранное меню организовано достаточно удобно, позволяет регулировать яркость, контрастность, цветовую температуру, геометрию и положение картинки на экране, выбирать тип входного сигнала (аналоговый или цифровой). Заводские настройки подобраны довольно тщательно, так что углубленно заниматься калибровкой захочет либо человек очень любопытный, либо профессионал, работающий с «цветом» и заглянувший к вам на огонек.

В руководстве к монитору анонсируются две фирменные технологии: улучшение качества изображения ClearMotiv и система автоматической настройки параметров AutoTune. Как нетрудно догадаться, первая обещает нам более четкую передачу движущегося изображения (строго говоря, это красивый ярлычок 2-миллисекундного времени отклика), а вторая калибрует монитор в режиме подключения через аналоговый порт.

«2 миллисекунды» за работой

Под работой мы, конечно, подразумеваем игры. Тем более что для профессионального обращения с графикой (дизайна, обработки фотографий) данный монитор, несмотря на неплохую цветопередачу, не предназначен: тип матрицы TN+film, и этим все сказано.

Итак, перед нами один из самых быстрых мониторов в мире. За что спасибо фирменной технологии компенсации времени отклика (RTC — response time compensation), суть которой заключается в подаче дополнительного разгонного импульса на ячейки матрицы для того, чтобы заставить кристаллы переключаться быстрее, чем в матрицах предыдущих поколений. По паспорту время реакции пикселя составляет 2 мс, по независимым тестам — не более 10 мс, но это все равно отличный результат, теоретически обеспечивающий частоту до 100 кадров в секунду. Что выше частоты в 75Гц, официально поддерживаемой драйвером.

Отсутствие каких-либо цветовых и прочих артефактов в динамичном изображении радует. Притом обеспечивается и довольно сносная контрастность, независимые тесты сходятся на значении 585:1. Конечно, это не рекорд. Например, модели Samsung имеют реальную (а не паспортную) контрастность 1000:1 и выше. Требуются ли такие цифры на практике? Испытания в DOOM 3 и Thief 3: Deadly Shadows позволяют утверждать, что контрастность ViewSonic VX922 на высоте и заслуживает если не оценки «отлично», то как минимум «четыре с плюсом».

Резюме

Мы имеем дело с монитором для очень динамичных игр с одной из самых лучших 19-дюймовых ЖК-матриц на сию неделю. Хорошая цветопередача, немалый запас яркости, отменный уровень контрастности и сверхмалая реакция пикселей создают впечатление очень хорошо сбалансированного и продуманного продукта. Чуть портит картинку лишь просмотр видео: обзорность матрицы все-таки довольно узка, и картинка максимального качества наблюдается лишь в строго ограниченном секторе, всей семье не поместиться. С другой стороны, зачем в доме телевизор?

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	**Viewsonic**
сайт	**www.viewsoniceurope.com/ru/**
тип матрицы	**TN+film**
размер	**19"**
разрешение	**1280x1024**
контрастность	**650:1**
время отклика	**2 мс**
яркость	**270 кд/м²**
потребляемая мощность	**35 Вт**
углы обзора	**170°**
интерфейс	**VGA, DVI-D**
габариты	**431x468x201 мм**
вес	**6,5 кг**
платформа	**ПК**
цена	**$490**

/ Gainward Bliss 7900GT



Холодный hi-end

Пока канадские ATI-жестянщики готовились явить миру RadeonX 1900XTX, чудо-юдо о 48-пиксельных конвейерах, NVIDIA стоически шлифовала искусство 90-нанометровой технологии. Увидевшие в итоге свет Чук и Гек, графические процессоры семейства GeForce 7900, отличаются лишь суффиксами (GT и GTX), чтоб различала матушка, да объемом памяти (256 и 512 Мбайт соответственно), дабы не спутал пользователь. Младшенький GeForce — 7900GT обойдется на 200 единиц дешевле.

Карт-бланш

Все сказанное выше — суть лирика, не имеющая ничего общего с реальным положением дел на рынке. Ввиду некоторых особенностей российских таможенных реалий, а может, из-за дефицита новинок, средняя стоимость свеженького видеомясца с порядковыми номерами 7900GTX и 7900GT упирается лбом в межгалактические 700 и 450 долларов соответственно. Поэтому почти пламенный и не в пример более охочий до ресурсов вашего энергоисточника конкурент в лице Radeon X1900XT/XTX нежданно оказался милее кошельку и карману: ATI обеспечила поставки видеокарт по всему миру, тогда как NVIDIA, вопреки прогнозам, не удосужилась насытить рынок более доступными продуктами. Парадокс.

Впрочем, если вы боитесь-таки разбудить дедушку или просто спите и видите себя владельцем компьютера класса hi-end, есть смысл присмотреться к продукции NVIDIA уже сейчас, вдруг не вы одни симпатизируете вечнозеленому бренду?

Клон от Gainward

До тестовых казематов .EXE добрался Gainward-экземпляр, полностью соответствующий референс-плате NVIDIA, карты различаются разве что логотипами. Набор личных вещей пациента скромен: CD с драйверами и программами, переходник DVI-to-D-Sub, адаптер для S-Video/RCA/композитного вывода. В качестве бонуса (или индульгенции?) нам был предъявлен талон с серийным номером, гарантирующим бесплатное получение двух игр или коммерческих программ с сайта www.gainward-gamingzone.com. Увы, далеко не первой свежести. Вряд ли кто-то позарится на прошлогоднего Сэма Фишера и его Chaos Theory или Nero6, когда внутри ПК-короба ревет многодолларовый зверь — давайте на-гора сочные да богатые полигонами тушки!

Вскрытие и тщательный осмотр показали, что система охлаждения платы по-прежнему не распространяется на чипы памяти, поэтому установленные модули Samsung GDDR3 едва дотянулись до скромной частоты в 1480 МГц, хотя потенциально способны на большее. Зато благодаря 90-нанометровой технологии и компактному графическому ядру, карты на базе GeForce 7900GT стали миниатюрнее своих предтеч из семейства GeForce 7800GT: 19,5x10 против 20,5x10 см (уменьшены размеры силового блока, обеспечивающего питание карты). Сокращено и потребление энергии: с 95 до 75 Вт. Видимо, решив искупить вину несговорчивой памяти, чип непринужденно разогнался до 560 МГц с воздушным охлаждением, а, получив допинг в виде водяного кулера, растрогался и поддался частоте в 600 МГц.

Резюме

Когда стоимость карт на GeForce 7900 GT упадет до рекомендуемой NVIDIA и всесторонне приятной нам цены в $299, не проходите мимо: Gainward создала нетребовательную к питанию и охлаждению, благосклонную к разгону и более чем производительную видеокарту. Пока же конечная аудитория NVIDIA-новинки непрозрачна. Бояре средней руки? Жрецы культа? Мы в нерешительности.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестовая система

процессор
AMD Athlon 64 3700+ @ 2,7 ГГц (1 Мбайт кэш)

материнская плата
ASUS A8N-SLI Premium (nForce4 SLI)

память
Samsung 2 x 512 Мбайт DDR400

ПО
Windows XP (SP2), DirectX 9.0c (dec2005_redist), NVIDIA Forceware 84.1

игры измерялись с установками:
1280x1024, 4X AA, 16X Anis

3DMark05, mark	**7960**
3DMar06, mark	**4428**
Aquamark 3, fall fps	**88,3**
FarCry, Fps	**84,4**
Half-Life2	**84,3**
Battlefield 2, fps	**89**
Chronicles of Riddick, fps	**63,1**
Quake 4, fps	**102**
F.E.A.R. fps	**37**

Синтетические тесты выполнялись со стандартными установками.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	**Gainward**
сайт	**www.gainward.net**
шина	**PCI-Express x16**
интерфейсы	**2xDVI, TV-out, HDTV**
объем памяти	**256 Мбайт GDDR3**
частота чипа	**450 МГц**
частота памяти	**1320 МГц**
вершинных конвейеров	**8**
пиксельных конвейеров	**24**
шумность кулера	**до 27 дБА**
платформа	**PC**
цена	**$400**

/ ASUS EAX1900XTX (Radeon X1900 XTX)

На несколько условных больше

Топовый графический процессор от компании ATI – Radeon X1900 XTX – привлекает заслуженное внимание поклонников современных технологий. Пусть на этот раз канадцам не удалось обойти соседей по континенту в вопросах экономичности, но по количеству пиксельных процессоров, а значит, и потенциальной шейдерной производительности, данный продукт лидирует вполне объективно. Судя по результатам тестов в играх этой недели, для ATI это скорее маркетинговых ход: явного превосходства перед конкурентами Radeon X1900 XTX не имеет (за раскрытием темы – пожалуйста, к апрельскому первотестированию данного GPU). Однако осознание того, что вы обладаете самой совершенной с технической точки зрения видеокартой, стоит вот такой внушительной пригоршни условных.

Комплектация и дизайн

Формально производителей карт на Radeon X1900 XTX довольно много: от Sapphire до PowerColor. Различия в качестве сборки видеокарт незначительны, в большинстве случаев даже кулер установлен по рекомендации самой ATI, а о самой плате и говорить нечего – они производятся под бдительным контролем ATI и лишь маркируются соответствующими логотипами перед продажей. Так что при выборе вендора стоит обращать внимание не на имя производителя, а стоимость карты и комплектацию.

Нам попалось изделие от ASUS, причем с довольно богатой комплектацией. Помимо шнуров, переходников, инструкций и дисков с многочисленными фирменными утилитами, есть стильный кожаный кейс, в котором нашлись две полные версии игр прошлого сезона – King Kong и SnowBlind.

В качестве кулера использована знакомая двухслотовая система охлаждения, замаскированная пластиковым кожухом. На видеокарте размещены 8 микросхем памяти DDR3 1,2 нс от Samsung. Карта на старшем чипе в модельном ряду ATI не имеет CrossFire-версии (таковая есть лишь у 1900 XT со сниженными относительно XTX частотами); в этом аспекте изделия на NVIDIA-чипах лидируют, поскольку любые из них можно объединять в SLI-союзе без каких-либо ограничений.

В работе

Перед началом практического знакомства с Radeon X1900 XTX следует проверить: достаточно ли мощный блок питания установлен в вашем компьютере? Видеокарта способна поглотить до 110 Вт, а к рекомендациям в руководстве пользователя нужно относиться внимательно, ибо случаи сгорания блоков питания мощностью до 420 Вт уже были зарегистрированы. Проблема состоит в том, что Radeon X1900 XTX действительно греется: больше, чем любая из современных или ранее существовавших карт. Несмотря на двухъярусную систему охлаждения, карта разогревается до 90 градусов уже после двух часов игры. Попытка установить водяной блок от системы Zalman Reserator 1 Plus оказалась успешной лишь частично: охлаждался только сам чип, а вся видеокарта в целом продолжала нагреваться, огорчая нас артефактами на экране. Как же быть? Radeon X1900 XTX требует либо дополнительного обдува, либо задействования одной из специализированных систем водяного охлаждения вроде Thermaltake Tide Water.

Но самое главное, даже заплатив $650 за Radeon X1900 XTX и решив задачу питания и охлаждения, не ждите, что fps в играх будет на равно высоком уровне. Нам удалось обнаружить несколько локаций в The Elder Scrolls 4: Oblivion (скажем, в горах и лесах), где X1900XTX «проседает» до 25 кадров в секунду, а иногда и ниже. Разумеется, речь идет только о режиме максимального качества, разрешении экрана от 1280x1024 и выше, 4-кратном сглаживании и включенном режиме HDR. Но кто захочет ограничиваться меньшим, приобретя самую дорогую видеокарту на рынке? Кстати, и F.E.A.R., остающийся самым требовательным экшеном на сегодняшний день, при вышеуказанных графических параметрах тоже не самая быстрая игра.

И все же перед нами одна из самых мощных серийных видеокарт на планете. Если в связке с процессором Athlon 64 3200+ Radeon X1900 XTX набирает около 8800 очков по шкале 3DMark05, то в паре с FX-моделями легко покоряет «психологически важный » рубеж в 10000 «попугаев». Да, большего сейчас не предложит никто. Видеокарта от ASUS не смогла порадовать запредельным разгоном (ее удалось раскрутить лишь до 715 МГц на процессоре и 1680 МГц для памяти), однако если штатное охлаждение заменить упомянутым водяным, из Radeon X1900 XTX можно выжать гораздо больше.

Резюме

Сейчас, когда цены на конкурирующие модели GeForce 7900 оказались выше $700, мысль о приобретении Radeon X1900 XTX выглядит крайне привлекательно. Само собой, если вы согласны лишь на решение hi-end-класса, не забудьте о хорошем блоке питания и мощном процессоре, и сила обязательно будет с вами.

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	ASUS
сайт	www.asuscom.ru
шина	PCI-Express x16
интерфейсы	2 DVI (Dual-Link), TV-out, VIVO
объем памяти	512 Мбайт GDDR3
частота чипа	650 МГц
частота памяти	1550 МГц
вершинных конвейеров	8
пиксельных конвейеров	48
шумность кулера	до 30 дБА
платформа	PC
цена	$650

/ WD1500AD Raptor-X

Десять тысяч над Землей

Цифра «десять тысяч», согласитесь, звучит и выглядит весьма внушительно. Это больше, чем «семь-двести», или, тем паче, «пять-четыреста». Именно десять тысяч оборотов в минуту совершают пластины жесткого диска Raptor-X. Конечно, если вам и этого мало, есть смысл одарить вниманием пару-тройку моделей винчестеров с интерфейсом SCSI, накручивающих пятнадцать тысяч оборотов в минуту. Но из-за немалой стоимости и особых требований к охлаждению мы привыкли видеть их установленными в темных недрах громадных серверных шкафов. А раз так, долгожданное расширение уникальной в своем роде высокооборотной линейки Raptor от Western Digital — событие, требующее отдельного разговора. Присядем.

Дизайн

Новый жесткий диск серии давит SATA-конкурентов не только ожидаемо возросшей скоростью чтения информации и вместительностью (теперь 150 Гбайт), но и неординарным, уникальным для своего племени обликом. Холодная темная сталь не оставляет сомнений: перед нами элитная модель. Нокаутирующий хук — окошко в боковой стенке, предназначенное для медитативного созерцания вращения пластин и движения считывающей головки. Неофиты — это образовательно-ознакомительный экспириенс и одновременно уникальная возможность пустить пыль в глаза адептам моддинга. Дополнив эту модель корпусом Thermaltake Aguila, имеющим вертикальное крепление под 3,5-дюймовые устройства, работой Raptor-X можно будет любоваться без каких-либо помех. Кстати, цена дизайна известна, и составляет ровно 50 условных единиц. Модель без суффикса «X» волшебного окошка лишена, зато обойдется дешевле на вышеозначенную сумму.

Технологии

Спецификации WD1500AD Raptor и Raptor-X идентичны. Модель имеет 2 пластины (каждая, соответственно, по 75 Гбайт) и 4 головки считывания-записи. Буфер памяти расширен до 16 Мбайт. Как и всякое свежее железо, Raptor-X поддерживает новые фирменные технологии: TLER (time-limited error recovery) увеличивает стабильность работы алгоритмов коррекции ошибок, если винчестер состоит в RAID-массиве; RAFF (Rotary Acceleration Feed Forward) успешно противостоит возможной вибрации, не снижая при этом производительность HDD.

Не забыта и юная, но неплохо себя показавшая технология NCQ (Native Command Queuing). Напомним, она позволяет выстраивать оптимальный план очередности выполнения задач, сводя к необходимому минимуму количество проходов головок вдоль дисков.

В корпусе

Перед обладателем любого диска из серии Raptor рано или поздно встанет вопрос об эффективном охлаждении подопечного. Дело в том, что дорогостоящий винчестер не должен работать при температуре, превышающей 55°С. При обдуве же 80-мм вентилятором (~1300 об/мин.) в открытом корпусе, диск выходит из затяжного теста распаренным до 52°С, — рубеж, опасно близкий к критическому.

Громок ли Raptor в деле? Перелопачивая горы данных или занимаясь нелегким делом дефрагментации, винчестер весьма ощутимо подает голос, жужжа много громче своих тихоходных товарищей. Навязчивый, действующий на нервы шум. Зато в состоянии относительного покоя жесткий диск ведет себя вполне сносно, то есть собственно факт лихорадочного вращения дисков на его акустических свойствах особенно не сказывается.

Результат тестов производительности предсказуем: WD1500AD Raptor-X оказался самым быстрым серийным винчестером на сегодняшний день. Минимальная скорость чтения данных — на отметке 55 Мбайт/с, а максимальная — 85 Мбайт/с. При тестировании винчестера в играх загрузка больших уровней происходит примерно на треть быстрее, чем в случае со стандартными 7200-оборотными моделями. Но, увы и ах, этим все преимущества нового диска в КИ и ограничиваются, поскольку во время экшен-сеанса все необходимые данные должны находиться в оперативной памяти, а не в swap-файле на диске.

Резюме

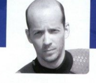
Положа руку на сердце, признаем, что диск хорош в первую очередь для хранения баз данных с потребностью в быстром поиске, то есть в составе сервера. Винчестер практически в два раза быстрее конкурентов — среднее время поиска у Raptor-X составляет лишь 4,6 мс!

А вот в домашних условиях пользователь отметит лишь более торопливую подгрузку ОС, дефрагментацию дисков, слегка ускоренный поиск файлов и работу антивирусов. Мы бы отнесли подобный продукт к разряду блюд для настоящих энтузиастов.

КОНСТАНТИН.ИВАНОВ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Western Digital
сайт	www.wdc.com/ru
интерфейс	Serial ATA II
емкость	150 Гбайт
частота вращения шпинделя	10000 об/мин
объем буфера	16 Мбайт
среднее время доступа	4,6 мс
шумность	до 36 дБА
вес	0,82 кг
цена	$370



ОЛЕГ.«МАТУМБА».ХАЖИНСКИЙ

Условно досрочное освобождение

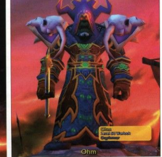
Двенадцать дней, двадцать два часа, сорок девять минут и две секунды. Мой персональный срок заключения в виртуальных стенах World of Warcraft подошел к концу. Уезжая в отпуск, больше похожий на бегство, я полагал продолжить игру и там, но за десять дней ни разу не открыл ноутбук. Дул ветер, жарило солнце, в близлежащих кафе рвались бомбы исламских террористов, ныли руки после многочасовой борьбы с парусом. Я вернулся домой абсолютно свободным человеком. Игра, которая была смыслом ежедневного существования на протяжении трех месяцев, потеряла надо мной власть. Как это могло произойти? Масштабный научный эксперимент, проведенный в пределах отдельно взятого головного мозга, требует подведения предварительных итогов.

Где деньги, Лебовски?

Массовые онлайновые игры — главная, если не единственная надежда PC-индустрии развлечений. Буквально на днях аналитики американской компании NPD Group пересмотрели оценку результатов продаж прошедшего года, обнаружив вместо ранее объявленного падения почти тридцатипроцентный рост — исключительно за счет онлайн-игр. Американские игроки числом в полтора миллиона душ потратили на ежемесячную подписку чуть меньше трехсот миллионов долларов, до неузнаваемости перепахав ландшафт PC-рынка. Грандиозный успех Blizzard не дает уснуть издателям и инвестиционным банкирам. Только представьте себе: шесть миллионов игроков с зажатыми в потных ладошках купюрами по 13 евро, стоящих в скрученной символом бесконечности очереди к кассе…

Одна, но пламенная страсть

Впрочем, проектируемое благополучие отдельно взятых издателей рассыплется прахом, если их новые онлайновые игры не смогут завоевать умы и сердца миллионов пресыщенных любителей электронного досуга. Волшебная мельница начинает приносить деньги,





■ Андрей Подшибякин: «В мой обиходный словарь вошли идиотские гиковские шутки (жена морщит ся): конный милиционер — это «пали на эпик-маунте», люди собак выгуливают — это «хантеры с петами». Плюс чудесные аббревиатуры и выражения: Zomg, FTW, epixxx (рейд за эпиксами — это designer shopping). Новые джинсы — это, конечно, +1% to inflict critical hit with spells. Я принципиальный orc warlock.

■ Вы едва ли можете себе представить, как приобретенный на 45-м уровне двуручный топор Kang The Decapitator помогает поднять самооценку, увеличить контроль над собственной жизнью, почувствовать себя необходимым, наладить социальные и романтические отношения, а также справиться с любой конфликтной ситуацией!

если игроков удается задержать у мониторов на месяцы и годы — так, как это сумели сделать Ultima Online, EQ или World of Warcraft.

Согласитесь, что ни громкие лицензии, ни высокие рейтинги в прессе, ни ударная рекламная поддержка не заставят нас играть в неудачную, слабую, скучную игру месяцы напролет. Более того, я сильно сомневаюсь, что даже крайне увлекательная игра способна держать человека на коротком поводке в течение целого года. А значит, речь идет о чем-то гораздо большем. Привычка, зараза, страсть, зависимость, аддикция — у этого демона множество имен.

Только не поймите меня превратно: это не депрессивное нытье наркомана, который только что слез с иглы и мрачно осматривает руины собственной жизни. Не жалею ни об одной секунде WoW-опыта: я познакомился с интересными людьми и побывал с ними в потрясающих переделках, не отрывая седалища от стула. Это часть моей жизни, источник ярких воспоминаний, о которых я обязательно буду рассказывать внукам, сидя в плетеном кресле с атласом World of Warcraft в руках: «Как сейчас помню, собрались мы с ребятами в Ульдаман…».

Просто я хочу, чтобы вещи назывались своими именами. Многопользовательские игры — это не только возможность весело провести вечер в компании приятелей; это новая, пока мало изученная… форма существования. Ученые только приступили к изучению этого феномена, статистики пока крайне мало. Мы с вами, как обычно, оказались на передовом крае эволюции: заспанные, в мятых трусах, чистим зубы и сканируем аукцион одновременно, проверяем почтовый ящик в Undercity раньше корпоративной почты и целый день маемся на Интернет-форумах в ожидании вечера, когда можно будет «заняться делом».

Истории в деталях

Интересно, как под воздействием игры легко меняются ориентиры вполне взрослых, сложившихся, обремененных семьей мужчин и женщин. Источник в Минэкономразвития РФ, пожелавший остаться неназванным: «Я ужинал с УМОПОМРАЧИТЕЛЬНОЙ блондинкой и после четвертого мохито вдруг понял, что уже полдесятого и ЧЕТВЕРГ, а у меня по расписанию — Molten Core, в десять, без вариантов. Как я себя потом ненавидел! Зато упал Felheart Belt».

Продюсер «Амедиа» Андрей Подшибякин (Orc Warlock 60 lvl) отрицает, что World of Warcraft сильно повлиял на его жизнь, однако персонаж Ohm с ног до головы одет в Tier 1 Epic и каждую неделю вместе с братьями из Goldspear Tribe совершает пробежки по высокоуровневым подземельям. «Во время пресс-тура в Стокгольме познакомился с игроразработчиками, слово за слово выяснилось, что они играют за Альянс (!), причем преимущественно паладинами (!!). Сколько ж я от них, подонков, натерпелся на бэттлграундах! Короче, фрэндшип не задался».

Дмитрий Казимир, гейм-дизайнер «Нивала», играет в WoW со времен бета-версии: «Поначалу мир Азерота захватил настолько, что все остальное отошло на второй план, в тень. Все мысли были только об игре: скорей бы снова оказаться «там». Практически всё свободное время посвящалось исключительно предмету страсти. Играл, как водится, с 8 вечера до 3-4 утра (а ведь ещё работать!), организму пришлось подстраиваться к новому ритму жизни, а точнее, к совершенно новой жизни». Дмитрий семейный человек, его супруга — мудрая женщина, и не стала препятствовать увлечению: «Наиграется и придет в себя». Она ошиблась.

Чтобы прекратить конфликты в семье, Дмитрий подарил жене аккаунт. «Я был поражен, — вспоминает жестокий совратитель. — Человек, игравший ранее только в тетрис и пасьянсы, вписался в игру моментально». Еще через пару месяцев Диме пришлось купить второй компьютер: в семье снова начались конфликты, но уже по другому поводу: «сейчас моя очередь играть», «у меня рейд начинается, освободи компьютер». За год погружения в виртуальную реальность бывало всякое, но в итоге чета Казимиров сумела найти верный баланс между реальной жизнью и существованием в сказочном мире. «Приоритеты изменились: мы продолжаем играть, но без прежнего фанатизма».

История Дмитрия не уникальна, это скорее норма для людей, «подсевших» на MMORPG. «Игровая механика World of Warcraft настроена так, чтобы держать человека в игре как можно дольше». Многие из знакомых Дмитрия в попытке расстаться с игрой продавали свои аккаунты… и покупали их снова. «Все, кто остался, продолжают там жить, а не играть». Итак, вот она, та самая «форма существования»? Мы еще вернемся к этому утверждению…

Рецепт клея

Николас И (Nicholas Yee), Ph.D. Communications, Stanford University, занима-



ется изучением феномена MMORPG с 1999 года, и за это время успел опросить более 35 000 игроков, представляющих большинство популярных в США онлайновых игр. Доктор выделяет три основных причины, благодаря которым «правильно скроенные» MMORPG притягивают к себе людей.

Во-первых, в таких играх всегда есть чем заняться, ближайшие цели вполне достижимы и хорошо награждаются. Первые монстры в игре падают ниц после трех ударов, первые уровни набираются за несколько минут, первые квесты можно выполнить, не покидая ньюби-зоны. Частые поощрения и периодические наказания в лице смерти формируют нашу поведенческую модель. В Интернете можно найти эссе, где EQ сравнивается с виртуальным «ящиком Скинера» (известным также как «свободно-оперантная камера»), в котором крыса, догадавшаяся нажать на рычаг, получала в награду кусок сыра. В каком-то смысле World of Warcraft — эпических размеров ящик Скинера, где миллионы подопытных «фармят репу» в ожидании очередного поощрения, которое с каждым уровнем все дальше — но от того лишь желаннее.

Второй крючок, куда более цепкий — социальные связи, которые исключительно быстро создаются между людьми в стрессовых ситуациях. Подобие «боевого братства» существует и в виртуальном мире; персонаж, который спас вашему альтер-эго жизнь, становится почти что близким человеком — вы доверяете ему и готовы прийти на помощь по первому требованию. За пару месяцев в MMORPG матрица социальных взаимоотношений обретает крепость капроновой сети. Геймдизайнеры не зря настаивают на выполнении «групповых упражнений»: вы просто не можете пропустить очередной рейд в эту пятницу, потому что подведете ваших товарищей по гильдии. Пропустив две недели, вы с ужасом замечаете, как выросли за это время друзья — приходится срочно нагонять! «Моя 67-летняя мать увлечена EQ и проводит долгие часы за игрой, что сводит моего отца с ума. Она собирается ехать на конференцию, чтобы встретиться с игроками со всех концов страны. Она, видите ли, «любит» этих людей! Она думает что «действительно нужна им». Боже милостивый!» (сообщение на форуме сайта «Вдовы Everquest»).

Третий крюк — привязанность к своему герою и предметам. Проводя дни напролет вместе, игрок все глубже пускает корни, формируется вполне человеческая привязанность. Граница размывается, вы начинаете ощущать себя одним целым, частью большой, яркой, вымышленной истории. «В EQ я чувствую себя более могущественным, чем в реальной жизни. Я ощущаю, что делаю нужное и важное дело — например, убиваю дракона в компании со своими друзьями, хотя на самом деле я просто стучу по клавиатуре».

Психическая атака

Интересно, что магия MMORPG имеет власть не над каждым, и не всегда. Завзятому поклоннику FPS ролевые игры могут показаться слишком медлительными и повторяющимися. По мнению психологов, истинная причина аддиктивности MMORPG, как и других игр, впрочем, кроется в способности облегчать определенные психологические стрессы.

Изучив список стрессов, я, словно герой Джером К. Джерома, нашел у себя признаки всех заболеваний сразу. Низкая самооценка (без вопросов), недовольство собственной внешностью (разумеется, именно поэтому я играю тауреном) и отсутствие контроля над собственной жизнью (жизнь сложная штука, а в игре есть четкие правила и так просто двигаться вперед), недооцененность, желание быть нужным (Они любят мои тотемы! Я все-таки необходим!), проблемы с социальным или романтическим (гхм) общением (терпеть не могу людей, а женщин в особенности), сложности и стрессовые ситуации в реальной жизни (неужели есть сомнения?). И так далее...

World of Warcraft сумел достучаться до аудитории, которая в онлайновые RPG никогда не играла, и привить им правильную бациллу; ворота открыты, в ближайших перспективах эпических масштабов битва за наши с вами невинные души. Лучшие дизайнерские мозги или уже занимаются вопросом, или на подходе. Они знают о нас все, наши комплексы изучены, запротоколированы и подшиты к делу. Битва между армиями издателей, как в том рассказе из «Марсианских хроник» Брэдбери, развернется в голове у каждого потенциального покупателя. Задача: capture & hold, удержать надолго. Однако значит ли все это, что настало время бить набат и создавать движение в защиту человечества от онлайн-болезни, как это делается в некоторых странах, или же на государственном уровне ограничивать доступ к массовым онлайн-играм? Нет.

Пресса обожает писать о детях, умерших от голода по вине родителей-игроманов, про убийство из-за виртуальных предметов и про игроков, скончавшихся за монитором. «Если кто-нибудь умрет во время просмотра телевизора, об этом не напишут газеты. Если кто-то скончается на поле для гольфа, этого не покажут в вечерних новостях. Однако стоит кому-то околеть с геймпадом в руках, — и новость на первой полосе. Все потому, что общество до сих пор не считает Интернет-серфинг и онлайновые игры социально приемлемой формой активности. Инвестиционные банкиры «гриндят» в своих кабинетах по 70-80 часов в неделю, и это занятие ни у кого не вызывает вопросов», — считает доктор И.

«Мы живем в странные времена. Находиться в летаргическом сне на протяжении 30 часов в неделю перед телевизором рядом с членами семьи, которые едва ли разговаривают друг с другом — считается нормальным. Но стоит вам увлечься интерактивной игрой, вместо того чтобы пассивно сидеть перед экраном, стоит вам начать общаться с другими людьми, вместо того чтобы игнорировать их, и у вас появляется шанс получить «серьезное психическое расстройство».

Психологическая привязанность к онлайн-играм — такая же патология, как и другие привязанности. Но это не новая, а очень старая проблема. Меняются формы заболевания, потребляемые вещества и способы лечения. Конечно, играть в MMORPG дни напролет и стать объектом пристального изучения мировой психиатрии куда круче, чем смотреть MTV и отправлять SMS, но это едва ли может стать поводом для гордости. Не заходите слишком далеко в экспериментах над своей жизнью. Товарищ, делай как я! ■

■ Если при взгляде на эту женщину вы вспоминаете о запланированном на 10 часов рейде, ваши социальные связи с виртуальным сообществом крепче, чем следует. Пора задуматься о смене приоритетов.

Кода

Искусство — это остановленное время. Заключенное в рамку, уложенное в виниловую дорожку, переплетенное и поставленное на полку. Это может быть тщательно забальзамированная красота или скрупулезно сохраненное уродство, главное именно этой попыткой навсегда остановить реку, чтобы в нее можно было войти завтра, через год, через тысячу лет. Если у кого-то вдруг появится такое желание.

Попытки наивного мошенничества — сохранить текущее мгновение, обведя его рамкой и закатав в вакуумную обертку, — обречены на провал. Можно заставить аудиторию всего зала слушать тишину или выставить в музее в качестве экспоната обычный унитаз, но так настоящее не сохранить. Чтобы человек выглядел естественно на кинопленке, его надо загримировать. Чтобы мир выглядел реальным, его надо создать искусственно. Нагромождение звуков — всего лишь волнообразное чередование областей высокого и низкого давления в воздухе. Слепок Вселенной непостижимо более точный и верный, чем любые фотографии.

Все это делается только вслепую, неосознанно. Попытки построения рецептов и формул начинаются тогда, когда теряется способность создавать не задумываясь, когда перестает получаться само собой. Когда уходит время.

Слишком много разных факторов, малейшая деталь оказывается самой главной, и все это не поддается сознательному контролю. Еще вчера ты мог все, сегодня же... смириться с этим еще сложнее, нежели осознать.

Случайность — это не порождение хаоса Вселенной, а скорее следствие строжайшего ее порядка. Человек же называет случайными те события, которые ему неподвластны, ибо ему чужда мысль о собственной беспомощности.

Искусство объединяет не многих, но разделяет всех. Чем более абстрактны выразительные средства, тем непреодолимее языковой барьер. Одна и та же мелодия у разных людей вызывает противоположные чувства, бриллианты с легкостью обращаются в пепел и обратно. Параллельные миры существуют — это мы проходим друг мимо друга, едва замечая, практически не соприкасаясь.

Простой телефонный разговор может быть бесконечно красив, но он исчезнет навсегда, как только будет повешена трубка. Останется лишь тень воспоминания, постепенно теряющая очертания, выцветающая обрывками на ветру. Кажется, это было на самом деле, хотя кто может поручиться сегодня? А завтра?

Чтобы этот телефонный разговор превратился в поэзию, на другом конце не должно быть собеседника, провода должны уходить сразу в фонограф. Человеческая жизнь соткана из несостоявшихся шедевров. Мысль, взгляд, жест: ничто нельзя остановить или повторить.

Цена высока — придется разучиться говорить с людьми. Настоящее хрупко и мимолетно, но прошлое незыблемо. И хотя нельзя вернуться в минувшее, можно к нему прикоснуться. Погладить кончиками пальцев пожелтевшие страницы, опустить иглу на дорожку — здесь знаком каждый щелчок, каждая пылинка.

Когда звучат последние ноты, руки все еще держат инструмент, а воздух поглощает колебания, уже не имеет значения, сказал ли ты именно то, что хотел сказать, частности перестают быть вместилищем смысла. Важна общая картина, итог, результат, какой получилась остановленная река.

И вот наступает момент, когда придется переступить через рамку. Тот миг, когда затихают последние звуки — это граница между искусством и реальностью. Граница одновременно неуловимая и неумолимая. Что сделано, то сделано, пора возвращаться в реальный мир.

Ненадолго; ведь непонятно, что там делать. ■

АШОТ АХВЕРДЯН